GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.191
2006年20期
定价9.80元

次世代主机一期集结
东京游戏展完全报道

彻底攻略
幻想传说
上帝之手
圣徒的争斗

新主机Wii无保留公开！
硬件功能完全解构！

25000日元的超体感乐趣！
Wii发售情报打包大集结
Darkbaby独家特评：赌局
17款Wii新作彻底解读

X360重磅外设HD情报大白！
超人气作《蓝龙》
《失落的奥德赛》大篇幅报道！
专访坂口博信！

真·风神制作

49980日元
PS3超值降价

久多良木健智取玩家盛赞！
独家特评：SONY的老道商法！

PS3硬件数据最终版彻底解剖！
独家揭露新世代主机性能之谜！
PS3包装盒首度公开！
PS3首发软件阵容完全公开！
23款PS3新作总力报道
合金装备索利德4/最终幻想13/忍者外传Σ
恶魔猎人4/白骑士物语/天剑
刺猬SONIC/源氏 神威奏乱/山脊赛车7
VR战士5/VR网球3/GT赛车HD

随刊附送
电击收藏
勇闯尸城限定海报

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 20>
TVGAME 综合情报志



电玩综合情报志
Vol.191
2006 / 20
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「铁拳 黑暗复苏」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点　热点话题 & 独家分析

新作　东京游戏展完全报道

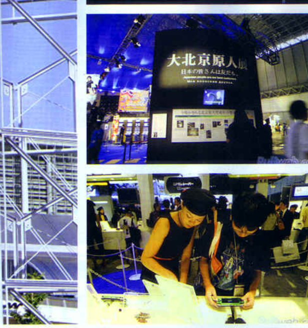
攻研　攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

评介　游戏铁板阵 & 电玩铁板烧

别致　固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn















06年东京电玩展精彩纷呈!!

十载繁华今朝绝唱，索尼独角关注异常！

于1996年诞生的东京电玩展在今年迎来了它10周岁的生日，而次世代家用游戏机之间的真正较量也将在今年的东京电玩展之后正式展开。本届展会以"新兴奋、新感动、新时代。"为主题，这预示着今年将会有更多的惊喜带给全球玩家，并宣布一个电玩新时代的到来。不过就展会本身来说，今年也将会是东京电玩展独当一面的最后一年。从2007年开始，东京电玩展将和东京国际电影节、东京动漫展合并成"International Contents Carnival"（国际内容嘉年华），其展出的内容将会融合游戏、电影、动漫等多项内容。自此，独立举办了10年的东京电玩展算是画上了圆满的句号。

规模盛大的最后展出

自1996年首次开展以来，东京电玩展的规模基本呈现出了逐年递增的趋势。本次展会依然在千叶幕张展览中心召开，展出场地占据了该展览中心的8个展览大厅，有140多家企业在1700多个展台上展示他们的产品，比去年还多了10家公司和300多个展台。而第一天的参观人数为3万9千人，比上届多出了3千多人。因为第一天是媒体和业内的开放日，可见本次展会也受到了媒体和业内的关注。而最终三天的参观人数更超过了19万，如此盛大的展出规模将是东京电玩展史上最大的一次。

这次展会上除了拥有最大规模展台的索尼，还有SQUARE ENIX、KONAMI、CAPCOM等多家日本的著名游戏厂商出展。另据展会主办方CESA称，这次2006东京电玩展除了日本本土企业之外没有一家海外游戏公司参加。即便有微软为了Xbox360的日本市场而孤军奋战，但也是以日本微软的名义参加的。与今年E3上的三大次世代主机对抗的局面有所不同的是，本次游戏展几乎是PS3唱独角戏。

在所有的展 位中，索尼占据了面积最大的一块，考虑到11月11日PS3即将首发，因此本次索尼特别空运了数台PS3的实机到展会现场，而不是像E3那样拿开发机来代替。并且现场有大量的PS3游戏可供试玩，因此超大的展厅是十分有必要的。在索尼展厅的一旁则是PS家族最重要的软件盟友SQUARE ENIX，他们的展厅面积同样十分庞大，本次SE的主打游戏基本是围绕着最终幻想系列的诸多作品。另外，在同一展厅内还有CAPCOM、KONAMI、SEGA、BANDAI NAMCO等日本一线游戏厂商，从参展阵容来看，索尼所处的展厅应该是最吸引参观者眼球的一个地方了。

微软的展前发布会

北京时间20日下午1点左右，微软在位于东京涉谷的Cerulean Tower酒店召开了TGS 2006的展前新闻发布会。会上公布的消息有：Xbox360的软件系统在秋季进行升级后，画面质量将可以达到1080P。另外还展示了《失落的奥德赛》、《蓝龙》、《死或生沙滩排球2》等重量级游戏，并确定了《蓝龙》和《死或生沙滩排球2》的发售日。

本次的展前会议由日本微软Xbox360事业部部长泉水敬主持，一开始泉水先生简单地分析了Xbox360在日本的形势，表示微软目前以扩大日本Xbox360的玩家群体为主要方针，并公布了自己接下来的市场战略计划，该计划命名为"Do! Game、Do! Choice、Do! Live"，其中"Game"是指微软将在年内于日本推出100款游戏（包括Live Arcade游戏）；而"Choice"则是指用户在使用Xbox Live时将拥有更多的自主性和选择性，最后的"Live"则是指微软将进一步强化Xbox Live网络，让玩家之间能够更多更好的进行交流。泉水敬先生最后充满信心的宣布微软必将在今年年底实现Xbox 360全球销量突破1000万台的目标。

随后泉水敬开始介绍之前已经报道过的日本Xbox 360核心版套装的具体信息，该套装售价29800日元，同捆赠送《世界街头赛车3》和《九十九夜》，预定在今年11月2日发售。另外微软还正式确认了Xbox Live用数码摄像头也将在日本发售，套装内容与北美地区的版本基本一样，包括一个月的免费Xbox Live金级会员卡和一张《Uno》游戏，该套装售价4200日元，同样预定在11月2日发售。

另外还有曾经传言不会在亚洲发售的














Xbox360专用的HD DVD播放器也将于11月22日在日本发售，售价为20790日元。微软还在会上演示了用HD DVD实际播放的精美游戏画面和操作菜单。

随后，微软娱乐部门副总裁彼德·摩尔上台演讲。在演讲中，他一再强调对日本和亚洲市场的重视，本次公布的100款游戏中将有50款完全是Xbox360独占的作品。微软还将计划在印度和南非发售Xbox360，这样全球就将有32个国家和地区拥有360的业务。接下来，彼德·摩尔介绍几款Live Anywhere和Xbox Live Arcade的游戏，其中不乏《魂斗罗》、《功夫》、《吃豆》等经典作品。

之后，发布会进入了高潮，泉水敬再次登台，不仅带来了Xbox360上大家最为关心的《PES06》、《失落的星球》、《蓝龙》、《死或生沙滩排球2》等几款重量级游戏的最新影像，并且终于公布了《死或生沙滩排球2》的发售日和售价，美版将于11月15日发售，日版将于11月22日发售，售价分别为79美元和9240日元。最后，坂口博信制作的《蓝龙》和《失落的奥德赛》也终于登场了，并由他亲自为到场的观众进行演示。演示结束之后，《蓝龙》的发售日也得到了公布，为今年的12月7日，售价7140日元，并且将推出蓝龙捆装版Xbox360，售价29800日元。

久多良木健的主题演讲

SCE社长久多良木健于9月22日东京电玩展开幕的第一天进行了主题演讲。本以为这次演讲无非就是再次重申一下PS3的发布信息，并解答一些业界近期的疑惑。结果没想到久多良木健在演讲中公布了一个令人吃惊的消息，他在会上正式宣布20GB款式PS3主机的定价下降9820日元，并将配备HDMI数字影音端子。

SCE于5月E3展的展前发表会宣布PS3主机将推出两种版本，以及日美欧等地的上市日期与价格，其中价格较为低廉的20GB款式PS3将不具备读卡器、Wi-Fi无线网络与HDMI数字影音端子。由于两版本PS3主机的价格相较于其它竞争平台来说明显高出许多，且20GB款式PS3缺少HDMI端子，因此这款原本针对游戏玩家所规划的平价版主机，在大多数市场调查中都未能获得消费者的青睐。

为了固守既有的玩家族群，并解决20GB款式PS3不受青睐的困境，SCE终于改变了最初的设计理念，将日本地区20GB款式PS3的定价由原本的59800日元（未税），调降为49980日元（未税），相差9820日元，降幅约16 %，同时并将配备原本所没有的 HDMI 端子。不过这一改变仅限于日本地区的20GB版，60GB的价格依然不变。

经过本次的价格与规格调整之后，20GB版本的PS3立刻显得非常有购买的价值。索尼选在几乎最后一刻才公布这个消息，也是给了微软和任天堂不小的“惊喜”，可惜的是，这种“超值装”数量非常少，势必会成为玩家们争相抢购的焦点。

自索尼公布这一令人兴奋的消息后，东京电玩展的序幕正式拉开了，本次以PS3为重心的展会将会为全球的玩家带来持续三天的难忘经历。



次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

PS3降价后为 49980日元 约合人民币3300元

SONY的PS3在东京游戏展上堪称是“半主办方”级别的地位，这台主机上的游戏一直是众多玩家关注的焦点。

在展览会开始之际，久多良木健在基调讲演中回答关于“PS3价格是否太高”的问题时说，50000日元对于消费者来说是一个临界点，所以最终价格定在49980日元。久多良木一言既出，立刻获得全场听众雷鸣般的掌声。

索尼惊爆闪电降价!!
——老道经营者蓄谋已久的欲擒故纵

“突然消失的10000日元”

2006年9月22日，株式会社SONY Computer Entertainment的代表取缔役社长兼集团CEO久多良木健在本届东京游戏展中举办的基调讲演后的新闻发布会上突然宣布，PlayStation3的20GB硬盘同捆版价格调整为49980日元（含税），比E3之后宣布的价格低了1万日元。

在2005年5月E3（Electronic Entertainment Expo）举行之后，SCEI宣布20G版本PS3的规格是不含HDMI端子的，但是在22日的发布会上，久多良木健向外界证实，20GB版的PS3主机不但价格下调，而且追加了原先没有的HDMI端子功能。这样一来，原先饱受众多玩家批评的“其物不尽美，其价不复廉”的PS3突然又成为具有竞争力的机种。

在这之前，PS3的利空消息一直不断，包括20G版的高价格与低性能、首发主机台数偏少（日本10万，北美40万，欧洲延期）、蓝光光盘前景未卜以及受人诟病的取消震动功能的手柄等等，使许多玩家一度认为PS3将不再具备竞争实力。但是这次降价事件之后，局势出现了微妙的变化。带有蓝光播放器功能的PS3价格在50000日元以下，而且加上了HDMI端子，这样一来PS3的价格与功能相比，其竞争力显然比以前高出不少。

软件支持是坚强后盾

PS的前两代主机能够在激烈残酷的竞争中取得胜利的秘诀并不完全在于机能的强劲或者拓展功能的多样化，众多软件商的全力支持是离不开的。目前宣布的作品中，大部分是已经在以前的平台上发售过、形成系列的作品。这次宣布为PS3制作游戏的厂家依然很多，参展阵容相当华丽。“次世代画面”与“HD输出”成为这一代游戏的特色。有PS3的机能做保证，TGS上展出的游戏画面自然也具有相当高的素质。至于软件的价格问题，虽然没有官方信息，但是一些网站已经开始预售软件，定价在74.99美元(约合人民币600元)，

是因为价格过高顺应局势不得已而为之，还是蓄谋已久如期发动的缓兵之计？

对于这次TGS之前久多突然宣布日本PS3简配版的降价，笔者并没有感到太大的意外，这基本上是PSP宣传手段的翻版，其意图是为了给人造成“PS3真便宜和Sony真厚道”的印象，从而能够在PS3前期软件匮乏的阶段稳定人心。

值得注意的是，索尼这次宣布调价是在微软正式公开了Xbox360用HD DVD配件日本价格之后做出的。几乎可以肯定，当时索尼内部已经针对Xbox360制定了多种应对策略，而调整简版PS3的价格，正是针对Xbox360Core版本降价和19900日元HD DVD定价的合适反应。

应当承认，由于之前的持续利好，微软对索尼的商业手段未做完善的准备，这次确乎可以算是意料之外的一个打击。

但是这次降价究竟能有多大的实质作用，现在还很难说。道理很简单：在日本，索尼的Fans占相当大多数，PS系主机的首发一般都不会太难看，但PS3在发售后的很长一段时间里都将面临缺货的局面，也就是说，无论简版PS3是否降价，玩家都很难买到。对于一款无法买到的紧缺产品来说，降价是一种奇怪的策略，对当前销售不会起到任何推动作用。



这里就是TGS论坛的基调讲演会场。久多良木在这里发出PS3降价的言论，四座皆惊，任天堂却很冷静。

当然，产品的销售是一个长线过程。PS3简版降价之后，肯定会对一部分买不到主机后犹豫不决

PS3 Wii XBOX360

即使是对发达国家的玩家来讲也不是很便宜的价格。但是随着技术的进步，PS3游戏的开发成本与蓝光的生产成本都会降低，到时候会有什么样的变化，就不得而知了。

建立次世代的游戏世界

在与日经BP的浅见直树对谈时，久多良木提出“要用PS3开创次世代的娱乐形式”。作为PS3工程的总设计师，久多良木的构想是建立以PS3为主导的电子娱乐产业世界。

久多良木氏从PS时代开始就一直提倡“无论是谁都要走革新之路”。他在讲话中表示，PlayStation的发展超越了PC游戏的樊篱，使人们接受到“由电脑科技带来的单纯的享受”。这一享受的具体形式就是即将发售的PS3，他表示，“希望在2个月之后（主机发售近1个月以后）可以给用户带来快乐。”

久多良木对于游戏网络化的趋势，认为“网络就是从一端（中断）到另外一端（服务器）的交流过程”，随着游戏网络化的普及和硬件水平的提高，玩家可以更轻松自由地来往于服务器之间，在游戏时进行交流。

如果真是这样的话，游戏又会有什么改变呢？久多良木氏说，《GT赛车》等作品的制作人正在新游戏的开发中对数据进行繁复的调整工作。PS3的硬盘使游戏的数据的存储更加丰富，在赛车的时候，玩家可以将自己周围的背景都设计到游戏中，让自己的世界与游戏世界交叉，这样的幻想并不是空谈，这种类似“哆啦A梦的万能门”一般的奇幻效果可以在未来的世界中实现。久多良木氏认为，电子游戏界的任务，是“娱乐玩家”，这一个方向是始终不变的。

将数据存储在服务器中，用户将PS3模拟其他机种的游戏，这个话题说到实质，变成了“如何运行PS2与PS1等的软件”的问题。除了以前PS系的软件外，玩家也可以从服务器下载SEGA Mega Drive的游戏。另外如果取得其他厂家的授权，那么也会有其他机种的模拟器出现的。



另外久多良木也透露以后玩家会在像游戏专卖店中试玩一样，在网络上下载游戏的试玩版。这也是为了加强游戏的宣传工作，使每个住户的电视机都像是SCE的宣传机器一样。而专卖店则提出可以提供有偿下载的服务，就像街机厅一样收费。

最后，久多良木氏宣布：“在过去固定媒体时代，人们从来没有考虑过的现场娱乐的时代即将到来。今后10年的游戏将比过去10年更加有趣。”

次世代电影规格的统一者？

2000年，当PS2发售的时候其宣布支持DVD播放功能，一时间在日本带动了DVD影碟的销量。SONY也被人们认为是促进DVD普及的推动者之一。虽然说DVD的普及是一个不可阻挡的趋势，但是PS2的影响（尤其在日本）毕竟是不可忽视的。在DVD-Video成为家用影视产品的主流格式之后，后来推出的家用机种也都在不同程度上支持了DVD播放地方功能（NGC-Q、Xbox、Xbox360）。

游戏机的多用途和多媒体化从32位机时代开始就一直在开发者的努力下进行着（如SS和3DO的视频解压卡以及PS的5903型支持Video-CD），但是因为当时的主机机能有限，而正规的高清晰影碟格式又没有成型，所以游戏机和影碟机的正式结合是从PS2时代开始的。但是到了下一个游戏时代，新的游戏机是继续支持已经成熟的DVD光盘，还是支持新的存储媒体，成为大家关注的一个问题。目前HD DVD和Blue Ray（蓝光光盘）两者都还没有发展成熟，这时候支持哪一种媒体都有比较大的风险。所以Xbox360才使用了DVD-9作为游戏载体，再外挂HD-DVD的播放器。PS3为了保证游戏的画面和综合品质，特意将Blue Ray作为游戏载体，此外也有扶植蓝光作为新一带主流影像载体的意图。据可靠消息，Square-Enix准备将原先制作成DVD的《最终幻想7 少年归来》（Final Fantasy VII Advent Children）重新制作成追加新镜头的导演剪辑版，并且以超高清晰的Blue Ray Video形式发售。联想到PS3上FF13开发计划，这种计划无疑是在SONY默许下进行的。PS3在未来能不能使蓝光光盘成为主流视频载体，目前仍然是未知数。但是有一点是确定的，假如PS3能够在全世界流行。那么蓝光影碟的普及应该会受到相当大的推进。

PS3在TGS上获得叫好声一片，但是依然有许多玩家表示不满。最受人指责的当然是取消了震动功能、采用鸡肋的“六轴操作”技术的手柄。

PS3的机能用来模拟病毒DNA的分子结构，这是它的额外用途？



两种不同的PS3主机都将推出，采用Blue Ray光盘也是定局。

PS3主机的发售日期确定在2006年11月11日，20G硬盘的同捆版价格为49980日元，比PS、PS2当初新发售的时候要贵10180日元。HDMI端子为标准配置。从目前得到的消息来看，SCE预计在日本首发10万、北美40万的出货计划仍然没有改变。现在的时段距离发售日还有一个来月的时间，在这一个月中会有什么样的新情况发生，谁也不知道。我们将一起继续关注这台机能最强劲的主机在日本和海外市场的表现。

PS3预定发售的部分游戏

中文译名	日（英）文原名	制作厂商
GT赛车HD	Gran Turismo HD	SCE
大众高尔夫5（暂称）	みんなのゴルフ5	SCE
源氏 神威奏乱	源氏 神威奏乱	SCE
审判之眼	The Eye of Judgment	SCE
战鹰	War Hawk	SCE
反抗 人类没落之日	Resistance: Fall of Man	SCE
漂流	FLOW	SCE
F1冠军杯	F1 Championship	SCE
天剑	Heavenly Sword	SCE
欺骗者	LAIR	SCE
怪物王国 未知领域	Monster Kingdom Unknown Realms	SCE
利剑风暴 百年战争	Blade Storm 百年战争	KOEI
致命惯性	Fatal Inertia	KOEI
合金装备 索利德4	Metal Gear Solid 4	KONAMI
实况力量棒球	实况パワフル野球	KONAMI
麻雀格斗俱乐部 全国大会	麻雀格斗Club 全国大会	KONAMI
恶魔猎人4	Devil May Cry 4	CAPCOM
生化危机5	Bio Hazard 5	CAPCOM
VR战士5	Virtua Fighter 5	SEGA
刺猬索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA
VR网球3	Power Smash 3	SEGA
最终幻想13	Final Fantasy XIII	Square-Enix
山脊赛车7	Ridge Racer 7	BANDAI NAMCO
机动战士高达 目标锁定	Mobile Suit Gundam: Target in Sight	BANDAI NAMCO
装甲核心4	Armored Core 4	FROMSOFT
魔导奇兵	Enchant Arm	FROMSOFT
忍者外传Sigma	Ninja Gaiden Σ	TECMO
彩虹6号 赌城风云	Rainbow Six Vegas	UBI
铁路爱好者	Rail Fan	音乐馆
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	元气
极品飞车 碳化	Need for Speed Carbon	EA

的用户产生影响，使他们保持对主机的信心。此外，仅售49980日元的带游戏功能的蓝光播放机，对高清影碟机的市场冲击将会是决定性的——但前提是要保证供货，而这点对于索尼来说，恰恰是短期内很难保证的事情。

PS3的降价其实不单单是表面上看到的这么简单。实际上这次事件对索尼本身带来的影响也将会是多方面的。

作为蓝光影碟机来说，PS3目前的定价在有效压制HD DVD的同时，也会给其他硬件生产商带来巨大的压力：一方面这个定价对蓝光播放机的制造商、尤其是廉价通用版产品制造商会带来巨大的伤害，另一方面由于不清楚PS3缺货将延续多久，其他制造商也很难预计自己产品为PS3的让道要坚持到几时。因此，索尼如何协调好、处理好这个联盟内部的关系非常重要。

目前简配PS3的这个售价毫无疑问地是“亏本大甩卖”，如果作为游戏主机来看问题还不大，因为从游戏中可以把利润再赚回来。但如果PS3真的成为了一台亏本销售的蓝光播放机，游戏销售不振，那么如何解决前期的巨额亏损、如何让第一年的财报变得更为好看，对索尼来说也是具有相当的难度。之所以这次索尼仅仅宣布日版简配降价，可能也是出于这样的考量。毕竟日本的供货将会比美国少得多，如果一旦全部简配主机都跌价，那么在呈一时之快之余，给自己带来的损害也决不会少。

特约撰稿人：叶伟

两度卫冕王者雄风能否继续占鳌头 绝佳画面超大阵容似与当初无差异



三大新次世代主机中，只有任天堂的Wii一直保持着比较神秘的色彩，也一直让玩家们保持着高度的好奇。如今，就在今年东京游戏展正式开展之前，任天堂在其自己的官方发布会上一举对外公布了大量猛料，这些内容相信会让喜欢任天堂的玩家们欢呼雀跃不已！



任天堂的大逆袭!!
——让每个家庭都要拥有一台Wii

主机相关资料一举公开

任天堂株式会社在幕张会展中心展开的以“Wii Preview”为主题的发表会上，正式公布了其下一代家用主机Wii在日本地区的正式发售日期、日本地区的正式价格以及一些最新被公开出来的搭载机能。

相信在这次的“Wii Preview”发表会之前大家就已经知道了，Wii的正式发售日期是今年12月2日星期六，价格为25000日元。与主机同时发售的游戏方面包括任天堂自己开发的4款游戏以及第三方软件供应商提供的12款游戏、合计16款游戏与主机同时发售。而且在年内预定发售的游戏一共有14家软件供应商的合计27款游戏之多，可以说软件阵容比较强大。

主机发售时的内部标准配件如下：Wii本体、Wii遥控器（含吊带）、双截棍、Wii专用电源适配器、Wii专用电源线缆、Wii专用支架、Wii本体专用辅助钢板、Wii专用感应器终端、感应器终端支架、单体三号电池2块。由于包括相当多的同捆配件，所以尽管主机本体很袖珍，但是外包装盒还是稍微显得大了点。

按照任天堂在发布会上的意思，会根据软件的情况与特性灵活广泛地指定软件的价格。以在会场上发表的任天堂游戏为例，《Wii体育》和《新鲜的Wii》是4800日元，《跳跳瓦里奥制造》是5800日元，《赛尔达传说·黎明公主》是6800日元。软件外包装与DVD使用了同样规格的包装盒，这应该是考虑了与其他媒体的整合性之后做出的结果吧。



阵容强大的软件数量

关于“Wii Channel”有些不像传统意义上的游戏机这种说法，岩田聪在发布会上对这个问题专门进行了解释。“每天启动Wii，使用它那各式各样的独特机能。并且在同一个菜单下也能够轻松地进行传统的游戏，就好像大家天天使用的电视机那样，游戏机也应该冲破自身的束缚。”看来Wii准备利用一种与其他公司完全不同的方式进入千家万户，目标就是每个家庭都能够拥有一台Wii，而它的发售日已经是近在眼前了。

与Wii同时发售的软件作品一共有来自10家厂商的16款游戏，并且在年内一共会发售来自14家厂商的合计27款游戏，数量很是惊人。发售日离年底短短不到一个月，也就是说每周都会有大量的Wii新作摆在店面上销售。

让你家里的电视增加一个频道

岩田聪先生在发表会上表示，为了能够达到“每天都能打开游戏机的电源”这个目的，Wii被搭载了许许多多新奇的点子，并对这些新机能开始进行解说。

首先介绍的是“Wii Channel”。Wii内藏了512MB的闪存，在这个存储区里搭载了各种软件，在Wii启动之后立刻就可以使用“Wii Channel”了。岩田聪对于这个“立刻就能快乐”反复强调，演讲时候反复提及“启动之后立刻就能快乐”类似这样的话。

据岩田聪说，Wii的基本概念的其中之一就是“可以使电视机的频道增加一个”。当起动”Wii Channel“时内藏软件将被表示出来，如果这时有游戏软件被安装在驱动器中的话，这款游戏也将被表现为菜单的一部分。任天堂DS在启动画面时如果插入了DS软件、GBA用软件或者是聊天工具软件的话也会被表示出

日本Wii首发游戏		
中文译名	日文原名	厂商
超执刀NEO	超执刀カドウケウスNEO	ATLUS
鬼精灵	Elebits	KONAMI
街道巡礼 骨牌效应	街クルドミノ	SUCCESS
巨虫魔岛	Necro-Nesia	SPIKE
超级猴子球 快乐聚会大集合	スーパーモンキーボールウキウキパーティー大集合	SEGA
Swing Golf Panya	スイングゴルフ パンヤ	TECMO
飞翼之岛	Wing Island	HUDSON
KORORINPA	コロリンパ	HUDSON
SD高达革命（暂定）	SDガンダム REVOLUTION（暂定）	BANDAI-NAMCO
祭典游戏达人	缘日の达人	BANDAI-NAMCO
电子宠物 闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー！	BANDAI-NAMCO
赤钢	レッドスティール	UBI
Wii体育	Wii Sports	任天堂
跳跳瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	任天堂
新鲜的Wii	はじめてのWii	任天堂

希望大家把Wii像电视机那样每天起动 家庭每个成员都能感受它的魅力

任天堂在游戏业界既是一棵常青藤，也是一个奇迹，不论是作为硬件厂商还是游戏开发商，任天堂取得的成绩都是极其辉煌的。家用主机方面，在经历了最初两代的辉煌和之后两代的失利之后，其最新推出的主机Wii已经和传统的家用主机有了比较明显的区别。那么，这款之前曾以“革命”作为开发代号的新主机Wii到底是秉承着什么样的理念而被开发出来的呢？

在发表会上岩田聪表示：任天堂这些年来的方向性非常明确，对于如何应对“游戏偏离”这种现象也想出了一定的办法。答案就是采用了触摸屏、双画面的任天堂DS，并且在20个月内突破了1000万台的销量，用实际行动充分证明了自己前进方向的正确性。

岩田聪在一边展示任天堂DS的硬件、软件的销售业绩的同时，开始了对于日本的游戏市场逐渐向携带类掌机方向倾斜的说明：“短短一年日本的游戏市场就发生了戏剧性的变化”。之后他公布的数据是从每一户人家中调查出来的使用者资料，这些家庭的传统游戏机用户在2.2到2.8人



来，新主机大概是参考了这些深入人心的设计，在"Wii Channel"中将会以更为出色的方式表现出来。

接下来进行说明的是在"照片频道"中享受照片的乐趣。从Wii前面预备的SD卡的插槽中装载在数码照相机中摄下的数据，启动"照片频道"即可显示各种照片数据。岩田聪表示"利用游戏机强力的图像功能可以办到各种各样的事"是其魅力所在。通过Wii的控制器可以进行直感操作。被粘贴的照片也可以通过操纵器进行回转、通过操纵器与显示设备的远近控制照片的扩大以及缩小。

在本体前面插上SD记忆卡的话便可以读取照片，不仅仅能将照片缩小至米粒般大小、一口气预览大量照片，也可以设置幻灯片按照自定的顺序循环播放。照片也可以进行加工，还可以利用直感操作控制照片的旋转或者放大缩小。

可以给自己制作肖像画的Mii

在"Wii Channel"中有一个可以自己制作登陆肖像画的"肖像画频道"，被命名为"Mii"。可以用于自己的化身形象，而且还可以用在游戏的角色中。岩田聪先生在演示中就把自己的数据粘贴到游戏中表示，与硬件同时发售的《Wii体育》也可以搭载这个机能。相关的设定相当的细致，只凭这个机能就能在很长的时间内享受快乐。

由于准备了相当数量的插件，所以也支持扩大缩小功能，相当的有意思。这些画出来的肖像画数据是能够在游戏中使用的。在发表会上就使用到了岩田聪的肖像画并将其用到了游戏当中，在因特网上可以在个人主页上用这些肖像画作为自己的化身。当然，这些东西是可以被记录在记忆体当中，携带着拿到朋友家去的。发表会后半登场的专务取缔役宫本茂也说："长久以来一直想做的一件事现在实现了"，给人留下了很深的印象。不是用镜头拍摄、而是自己制作肖像画，很像任天堂的风格。

Wii上网的便利性

"Wii Channel"中还包括"天气频道"和"新闻频道"，这两项功能是以能够连接互联网为前提的服务。在"天气频道"中如果登录了自己居住场所信息的话，就会时常下载最新的天气情报，在启动的时候便会显示这个地域的天气情况。"如果输入自身的住处，便会按照地域自动判断表示出来的情报。就像"Google Earth"那样，我们可以确认全世界的天气情报，而且是免费的。

"新闻频道"也是用同样的道理获得最新的数据。这个频道与一个有趣的地球仪连动，比如说如果要看天气咨询，这地球仪便会转来转去能看到世界各地的天气情况。而看新闻时，这件新闻的情报发信地便会从文字记载处直接跳转到地球仪上面所对应的位置。而且还有新闻的发信地可以在地球仪上面显示出来的有趣功能。同样是免费的。这样有趣的设计，可能正像岩田聪所说的："充分发挥了制作游戏的经验"。

"互联网频道"是使用Opera Software享受互联网快乐的机能，对应Flash及各种有趣的内容。岩田聪说："虽然以往能够使用互联网的STB都没能成功，但还是希望大家能够在电视上用互联网寻找旅行目的地或者是进行轻松的咨询。"这些基本功能都靠Opera的浏览器实现，普及方面，Wii发售后直到2007年6月底为止都会提供免费的下载。

点击Wii Channel的右下书信模样的图标便能够使用留言板机能。在日历上也有相关链接，作为数据被积累起来。如果在连接互联网的环境下，不仅能够收到从任天堂发来的各种信息，还能像任天堂DS那样与好友列表中的人们共享信息。在这里贴上照片的话即使远隔万里也能够看到它们。

在Wii上重温以前的经典游戏

Wii Channel中，可以通过"Virtual Console"（虚拟主机）下载以前发售过了的老游戏玩。关于Virtual Console，提供游戏的厂商目前有24个。就像表明的那样，FC、SFC、NINTENDO64、以及MEGA DRIVE和PC-Engine的软件被依次提供。关于下载价格，FC软件大概是500日元左右、SFC软件则是800日元左右、NINTENDO64软件大概在1000日元上下，MEGA DRIVE和PC-Engine的软件价格应该会用这个作为基准。结算用"Wii点数"的方式来进行，用预付卡或信用卡购买的Wii点数在本体上进行付费便可以购买。

Wii点数的预付卡面额有1000日元、3000日元、5000日元三个种类。Virtual Console提供的老游戏只能用传统控制手柄（1800日元，单独贩卖）来进行游戏，所以在预付卡发售最初，传统游戏手柄会和5000日元面值的预付卡捆绑销售。

"Virtual Console"的便利性非常吸引人，由于没有任何实体游戏库存，既不会出现全部卖完玩家买不到，也不会出现数量过剩，对于游戏贩卖者以及游戏买家都是一件非常方便的事情。某种意义上，与移动电话购买物品是一个性质。

Wii的日版主机定价

Wii售价为25000日元，约合人民币不到2000元，尽管这个价格比之前业内预测的19800日元贵了不少，但与其他两台次世代新主机比较起来，Wii在价格上的优势还是非常明显的。



新主机的最终发售日

日版主机确定是在今年12月2日星期六发售，美版主机则是在稍早一些的11月19日，之所以美版会先于日版发售，是因为美国方面由于11月底感恩节的原因会提前进入黄金销售档期。



美日版主机的不同

日版Wii的价格是25000日元，美版的价格则是249.99美元，美版主机的定价实际上比日版要高出约5580日元，不过由于美版Wii会随机附赠一款《Wii体育》，所以实际价格差不多。



Wii的软件售价

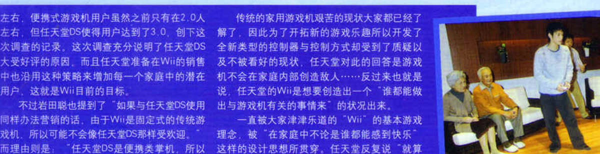
据悉，Wii上的软件将采用开放式的定价方案，例如《Wii体育》是4800日元，《瓦里奥制造》是5800日元，《赛尔达传说·黎明公主》是6800日元，美版"赛尔达"是49.99美元。



虚拟游戏下载价格

Wii上可以玩到的虚拟游戏的价格也会有所区别：FC游戏每款600日元，SFC游戏每款800日元，N64游戏每款1000日元，年底前预定提供30款，之后每月增加10款。





左右，便携式游戏机用户虽然之前只有在2.0人左右，但任天堂DS使得用户达到了3.0，创下这次调查的记录。这次调查充分说明了任天堂DS大受好评的原因，而且任天堂准备在Wii的销售中也沿用这种策略来增加每一个家庭中的潜在用户，这就是Wii目前的目标。

不过岩田聪也提到了"如果与任天堂DS使用同样办法营销的话，由于Wii是固定式的传统游戏机，所以可能不会像任天堂DS那样受欢迎。"而理由则是："任天堂DS是便携类掌机，所以可以边走边玩，传递给亲友们那份快乐。无论我们如何宣传可能都起不到多大的效果，但是亲眼看到朋友的快乐或许马上就能够提起兴趣，所以才会这么大受欢迎，但是Wii可不能拿着到处走的。"与任天堂DS相同的办法是不通用的。

传统的家用游戏机艰苦的现状大家都已经了解了，因此为了开拓新的游戏乐趣所以开发了全新类型的控制器与控制方式却受到了质疑以及不被看好的现状，任天堂对此的回答是游戏机不会在家庭内部创造敌人……反过来也就是说，任天堂的Wii是想要创造出一个"谁都能做出与游戏机有关的事情来"的状况出来。

一直被大家津津乐道的"Wii"的基本游戏理念，被"在家庭中不论是谁都能感到快乐"这样的设计思想所贯穿。任天堂反复说"就算固定式家用游戏机与任天堂DS使用了相同的理论制造也不见得就一定能大受欢迎"，所以"必须在能让游戏机启动的东西上下大工夫"，而针对这一理念加入了许多区别于传统主机创意的最终结晶就是Wii！



即使没玩过游戏也会喜欢Wii
没有年龄性别限制的乐趣





□太阳黑子工作室 Dark Baby

赌局

丑媳妇终究也是要见公婆的！

就硬件性能和目前的第三方支持力度等各方面来考量，任天堂的次世代家用主机Wii较之其他两款硬件确实只能算是不起眼的丑小鸭。虽然任社对其所谓娱乐新理念不遗余力地鼓吹让人们吊足了胃口，但Wii依然充满了未知的神秘色彩，价格、发售日期、硬件性能以及第三方支持力度……全世界的目光聚焦在了2006年9月14日午后在东京都举行的“Wii Preview”，任天堂终于在这次发表会上亮出底牌。

Game for family:

如果以事后的外界反响来衡量发表会的宣传效果，“Wii Preview”显然不能算是成功的。由于公布的Wii正式价格高于市场预期和并没有足够市场影响力的第三方超大作发表，数月来一直高歌猛进的任天堂股价因此突然刹车，一周内整整跌落了将近7%。再结合此后不久微软和索尼两阵营接踵而至的一系列针对性大动作，先前在游戏业界呈现异样亢奋状态的任天堂复辟论调逐渐开始降温，次世代家用主机大战的局势似乎再度陷于扑朔迷离的胶着状态。

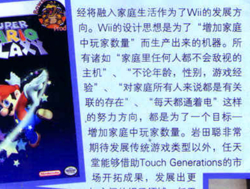
NDS的空前辉煌使得任天堂新掌门岩田聪近期风光一时无俩，他在“Wii Preview”进行主题为“和Wii一起开始新生活吧”的演讲中，自然而然的再次罗列NDS的耀眼战绩作为开场白。岩田氏通过剖析NDS和Touch Generations游戏系列的市场推移状况来证明了扩大游戏人口的必要性和可行性，他也清醒认识到家用主机和携带主机存在的差异性，由于家用主机必须使用电视机进行游戏，无法像携带主机那样随时随地进行娱乐，因此实现口耳相传的宣传效应难度要大得多，岩田聪认为NDS的成功并不代表Wii能够同样取得成功，任天堂会努力进行全新的尝试和探索。岩田聪再一次强调Wii是秉承着“不问年龄和性别，是否玩过游戏，任何人都能够轻松上手”的理念进行规划设计的，其最终目标就是增加家庭中游戏人口的数量。从岩田貌似从容不迫的言谈举止间，我们实在不难看出任天堂经营层对于扩大用户层的急切和焦虑，而游戏老铺的急转身式的重大转型并非漫无目的的押宝赌博，显然经过了详尽周密市场调查才做出的决定。

“我们不是在和微软或是索尼竞争，我们害怕的是玩家不喜欢游戏。”－任天堂社长岩田聪(Satoru Iwata)如是说。他山之石可以攻玉，或许也可算是英雄所见略同，任天堂一直以来最大的忧患并非来自于索尼和微软等对手的竞争压力，而是不断流失的游戏人口造成的市场萎缩现象（笔者注：或许有人会用PS2全球出荷一亿台的数据来嘲笑任天堂市场危机论的杞人忧天，但是正如ATARI创始人诺兰.布什耐尔去年秋在日本大阪的专题演讲中所谈到的：即便在相对繁荣的欧美市场，若干著名厂商出品的运动和FPS类游戏占据了大多数的销售份额，寡占化和游戏种类单一化的趋势正日趋严重），岩田聪等新经营层显然从SEGA在街机产业起死回生的活剧中领悟到了突围而出的突破口。近期，东京电视台的WBS频道(World Business Satellite)制作了名为“Game for family”的专题节目，该专题通过分析日本街机游戏产业起死回生的案例证明了扩大游戏用户层的必要性。上世纪90年代初期，CAPCOM《超级街头霸王》系列和SEGA《VR战士》系列等超大作的流行使得日本街机业达到了巅峰状态，然而随之而来的消费层核心化现象导致了该产业急速衰落，许多曾经风云一时的厂商因经营困难而纷纷宣布退出市场。如果用惯性的经营思维来考虑，街机厅通常被视为核心玩家聚集的场所（CORE USER），也正是这样的偏见使得曾经欣欣向荣的街机产业一度走进了死胡同，SEGA等厂商痛定思痛之余开始转换经营思路，通过各种途径把普通玩家（LIGHT USER）乃至过去从未接触游戏的初心者（NO USER）吸引入街机厅。街机产业巨头SEGA过去一直以硬派风格著称于世，面对严峻的市场状况，该社及时转换了经营思路，所有街机厅的内部装修都改装成迎合普通玩家乃至低幼儿童趣味的温馨格调，降低了消费者的警戒心理。过去一直只注重开发《Daytona USA》和《VR战士》等硬派风格游戏的SEGA也开始制作一些不强调动作要素的街机作品，《甲虫王者》、《时尚魔女》和《三国志大战》等卡片对战游戏的大流行使得该社得以重塑昔日之辉煌。与此同时，KONAMI和NAMCO等也分别利用跳舞机和太鼓等全新道具吸引了大批年轻玩家。如果说通过改善营业场所的内部环境以重新营造氛围仅仅是努力的第一步，那么游戏操作方式的多样化和低门槛化才是革新的关键。除了类似NAMCO《太鼓的达人》这样新形态的实感操作方式，SEGA更大胆采用触摸屏和IC卡片系统等设置了诸如智力问答和卡片对战等游戏机台，人们只需要轻松触摸屏幕就可以进行智力问答类游戏，无须再顾忌复杂的操作方式。《三国志大战》的高度战略性吸引了许多过去因并不擅长动作游戏而对街机厅望而生畏的青年人，《甲虫王者》及其一系列跟风模仿作品更是让大群低年龄小学生趋之若鹜。街机游戏的降低门槛并没有如许多悲观者预言的那样令传统游戏崩溃消亡，统计数据清楚显示类似《铁拳5》和《罪恶克星XX》等CU向游戏的投币率比前作有了明显提高，人群基数的扩大必然带动整体市场的成长。日本街机游戏产业经历了长达八年的大衰退后，从2002年起开始稳步回升，正是由于青年白领、家庭主妇和中小学生等新规用户群体的成功导入才促进了成长。WBS频道的专题同时也报道了时下如火如荼的NDS大流行现象，从多方位佐证了吸引LIGHT USER对于扩大市场的重要性。

任天堂在携带游戏领域推动的异质革命可以算是不断酝酿中的游戏产业大变革的第二波浪潮。该社的大胆尝试促使NDS主机获得了巨大的成功，仅以目前所涌现的百万大作数量分析，该主机在日本本土的成就已经



超过了过去历代携带游戏主机，其未来的发展前景将更加广阔。对于市场的引导和驾驭能力，任天堂显然比SEGA、KONAMI等更胜一筹，NDS的市场推广计划不但借鉴街机游戏产业变革的成功经验，同时也吸取了变革过程中的一些挫折教训，使得该商品的市场生命力更加持久。许多业界人士曾经怀疑《成人脑力锻炼》不过是昙花一现，昔日KONAMI的音乐游戏系列也曾经引发了类似的社会现象，但是由于该社无节制地竭泽而渔，短时间内推出数十以计的相关商品（其他厂商的跟风模仿作品还不计其内），结果音乐游戏大流行风潮不过一年多时间便成过眼云烟。《成人脑力锻炼》为代表的Touch Generations系休闲小品虽然不断在创造商业奇迹，殷鉴于前的任天堂并没有利令智昏的大量投入市场，相反不断调整休闲小品和传统游戏的推出比例，使得NDS的产品线日趋合理，避免了消费者过早产生厌烦心理。SEGA的街机事业近年来凭借卡片游戏系统的大流行收益日增，纯利润已经超过了1994年《VR战士2》推出时的全盛期，但是该社在消费者心目中的品牌形象并没有得到同步提升，主要原因在于追求多元化经营的同时忽视了商品的品质管理，导致一些传统游戏品牌的迅速没落，近期上市的主力商品《VR战士5》遭遇了前所未有的市场冷遇便是其中最为触目惊心的实证。NDS主机推出以后，任天堂发行的游戏数量比以往增加了数倍，其中相当部分为委托第二方和第三方开发的代工商品，但商品种类的扩大并没有影响到品牌信誉。至今为止，无论传统游戏还是休闲小品，任天堂自社开发的第一方作品都保持着“出手即是精品”的传统，即便代工游戏的品质也进行了严格审核控制。NDS的成功再次充分证明了LU消费层和CU消费层并非相互水火不容，休闲小品扩大的玩家人群基数完全能够促进传统游戏的发展。传统类型游戏的代表作《新超级马里奥》已经顺利突破了300万份，《马里奥赛车DS》的销量更比前作增长了足足40%。N64时代以来，任天堂的强势使得第三方的产品很难在该社主机上获得成功，NDS推出初期更因为软硬件销售比率较低被竞争者讥笑为“第三方坟墓”，然而硬件的迅速普及使得局面有了根本性改观，第三方开始分享到丰收的硕果。SQUARE-ENIX曾经怀疑《FFIII》能否卖过50万份，但现实着实令该社喜出望外，即使出现了始料未及的长期断货状况，也将无法改变该游戏最终突破百万的热销态势。广井王子领军的RED社制作的低成本游戏《黑客计划-觉醒》不经意间出货已达10万份，笑得合不拢嘴的广井氏趁热打铁透露了续篇开发计划。



从街机游戏到携带游戏直至家用游戏，用户人群的数量来看这三个市场的规模呈倒金字塔状，而推动产业革命的难度和成本显然和市场规模大小成正比。我们应当清楚看到，无论街机游戏市场到携带游戏市场，率先发动产业革命的都是市场的主导者，然而试图在家用主机市场再次掀起“异质革命”的任天堂并不是该领域的强势力量，因此Wii的未来发展道路将远比NDS更艰辛。

“游戏并不是生活的必需品，如果不能制作出让人们觉得好玩的软件，即便性能再优秀的硬件也会毫无价值……”——《摘自山内溥语录》

游戏确实不能被归入衣食住行等生活必需项目之中，山内老爷子因此一直抱有担心崩盘的莫名危惧感，然而其钦定接班人岩田聪在“Wii Preview”的演讲标题却是：“和Wii一起开始新生活吧！”，任天堂已经将融入家庭生活作为了Wii的发展方向。Wii的设计思想是为了“增加家庭中玩家数量”而生产出来的机器。所有诸如“家庭里任何人都不会敌视的主机”、“不论年龄，性别，游戏经验”、“对家庭所有人来说都是有关联的存在”、“每天都通着电”这样的努力方向，都是为了一个目标——增加家庭中玩家数量。岩田聪非常期待发展传统游戏类型以外，任天堂能够借助Touch Generations的市场开拓成果，发展出更加广阔的娱乐领域。任天堂最新发表了Wii版本的《脑力轻松学校》，这款游戏将是初期阶段的一块重要问路石，如果消费者对POWER UP版的Touch Generations作品继续买帐的话，相信该社会把更多NDS畅销作品搬上Wii平台，不过任天堂经营层显然意识到了携带和家用两个市场的差异性，仅仅依靠简单地复制携带游戏市场的成果和强大商业对手竞争完全是异想天开，甚至如果无法有效体现Wii和NDS的硬件特性差别化，未来很可能出现类似时下PSP之与PS2那样两相牵制的尴尬局面。正如过去许多人嘲笑NDS是小品主机那样，许多从业者和玩家非常担心未来Wii平台上充斥着类似《WiiSports》和《手舞足蹈的瓦里奥制造》这样所谓缺乏深度和内涵的纯娱乐小品，前NAMCO员工衣川直树（家用机版《太鼓的达人》系列制作人，现已被NAMCO-BANDAI社辞退）便是最尖锐的反对者，今年E3展后他在自己的BLOG上批判Wii的体感手柄设计不过是拙劣的噱头，消费者很快就会厌倦这样的操作方式。首发游戏《赛尔达传说 黎明公主》开发周期长达四年，同时也可能是任天堂有史以来开发成本最高的作品（据说实际开发费超过100亿日元），这款游戏的成败将直接决定Wii的未来命运。这款搭载着全新体感操作系统的经典传统游戏系列新作或许会成为家用游戏史上最具标志性意义的作品，宫本茂大师领军的任天堂精英开发团队将用生动的事实来向广大消费者和业界人士证明，体感操作方式到底是一条注定走不通的死胡同，还是引领游戏产业登上新高峰的指路明灯。如果Wii的革命性进化是一场危险的赌局，任天堂无疑在一开始就押上了最重要的筹码，其成败有可能在短时间内就见端倪。如果《赛尔达传说 黎明公主》获得了市场的广泛认可，不久的将来，或许我们会有机会体验到亲自驾驶飞空艇遨游苍空的Wii版《FF》系列新作、在《龙战士》中快意挥舞钓鱼竿垂钓或张弓射猎、更可在格斗游戏中酣畅淋漓地演武……我们并不怀疑《赛尔达传说 黎明公主》会是一款伟大的游戏，但是会社背负的使命感要求Wii版《赛尔达传说 黎明公主》赋予玩家的乐趣必须大大超过维持传统操作方式的NGC版，这才是任天堂的开发者们所面对的最严峻挑战，或许任天堂同时发售两个不同版本的目的正是让大家有一个最直观的比较。任天堂对于《赛尔达传说 黎明公主》等大作游戏不遗余力地宣传表明了该社在积极开拓全新游戏方式的同时，并没有停止对于传统类游戏类型的进化步伐，只是进化的方向由过去的纯粹提升图像效果转向了操作方式的全新尝试。



Wii的家庭化普及计划的核心是名为Wii频道（WiiChannel）的网络构想，任天堂的家用主机网络计划是将Wii的内容服务项目当做电视节目频道的延伸，针对不同的消费群体可以建立最多为48个的频道，未来第三方厂商也可以通过契约合作方式建立独自的娱乐内容发布频道，用户则可以通过操作编辑自行取舍和编排频道。提供虚拟主机下载服务的Virtual Console拥有专门的Wii商店频道（Shopping Channel），CU玩家可以通过该频道购买昔日名作重温旧梦。DISK频道（DISK Channel）则用来启动Wii和NGC游戏。至于家庭中LU和NU，网络浏览（Internet Channel）以及天气预报、新闻、照片写真等各种频道也积极提供多方位的生活化内容服务，岩田聪在发表会中期待那些从来不接触游戏的家庭成员，能够通过接触Wii频道的内容服务对马里奥和赛尔达传说这样的经典游戏产生浓厚兴趣。相比起微软的X-BOX LIVE，任天堂的网络计划目前还刚刚停留在规划起步阶段，无论经验还是资金投入规模都无法和前者相比拟，不过任天堂也拥有着足以令微软垂涎的强项，该社浸淫产业数十年所积累的游戏文化资产是其他竞争对手所难以匹敌的。

“Wii Preview”结束以后，日本ENTERBRAIN社长、著名业界评论家（前《FAMI通》总编集长）浜村弘一在发表评论时宣称：“两者相比之下，Wii就像普通的啤酒，而PS3则像高级白兰地。今年Wii的销售将会很好，但从长久来看，PS3最终将占上风。”睿智渊博的浜村先生似乎忘了关键一点，廉价且可口的



任天堂的筹码，能否赢得明天的赌局？



啤酒才是最适合大众群体的商品……浜村真正的意图显然是想说明两款硬件市场定位的巨大差异，但这样的比喻确实缺乏足够的说服力。

赌局：

11月19日北美、12月2日日本、12月8日欧洲……虽然没有实现当初率先于索尼PS3发售的承诺，但如果任天堂果真能够顺利实施其整体战略计划的话，Wii无疑将成为游戏史上第一台真正实现全球同步上市的家用主机。我们不妨就把上市日期安排的原因作为解读任天堂全盘战略计划的切入点。

有充分事实可以证明，目前Wii的硬件出货情况非常顺利，完全可以抢先在PS3之前发售，任天堂显然并不准备仓促冒进，因为首发的战果足以影响未来的大局，只有准备万全才能确保无虞。Wii的首发押后的最大原因应该是对应软件的进度延误。由于Wii是一款以全新操作概念作为卖点的主机，其首发游戏必须能够充分体现任天堂极力鼓吹的独特魅力，因此任天堂本厂的首发游戏虽然基本都已经开发完成，依然需要时间进行最终调整以提高品质。至于第三方的作品，由于当初对Wii的市场前景普遍不看好，除UBI SOFT等寥寥数社以外，大多数参入厂商直到今年初才仓促启动开发项目，即使以目前披露的部分早期发售作品的品质来看，敷衍赶工的迹象非常明显，KOEI预定年内推出的《战国无双WAVE》图像素质甚至还不如先前的PS2版《战国无双2》。为了确保有足够的游戏随同主机一起上市，任天堂不得不把首发日期稍微推迟。任天堂将Wii首发押后的另一个重要原因可能为避免和NDS的秋季大攻势发生撞车现象。经过两年的激烈角逐，NDS和PSP的王者之争已初露端倪，NDS已经在全球三大消费市场都占据了优势地位，进入2007年后，索尼阵营将全力转向对PS3的支持，PSP软件已经很难再出现类似去年末今年初那样连续性波状攻击的大作阵容，其劣势会进一步明显。任天堂为了尽早结束在第二战场和索尼的纠缠，以抽出全部精锐力量投入家用主机这个主要战场，集中所有力量发动了秋季大攻势。仔细研究一下未来两三个月内任天堂在日美欧三地布置的NDS软件发售表，以杀手级超大作《口袋妖怪-钻石/珍珠》为主力的阵容之豪华堪称空前绝后，任氏欲毕其功于斯役的用心昭然若揭。进入明年以后，携带主机市场竞争将转为各自第二方和第三方的实力较量，主力部队都会全面投入家用主机的开发。

●11月12日，由Epic Games 开发的X-BOX360平台超大作《战争机器》（《Gear of War》）发售；

●11月17日，索尼PS3北美首发。

北美地区无疑将是年末商战的主战场，在这个占据全球半壁江山的最大游戏消费市场的首发成败足以左右未来的业界版图，今年年末的竞争局势更是空前的激烈。虽然Wii的市场定位和其他两款主机完全不同，但是在总体购买力有限的情况下，短兵相接的直接竞争依然势不可免。对于任天堂来说，目前在北美市场最主要的竞争对手并不是索尼PS3，而是先行发售一年多且已经销量突破300万台的微软X-BOX360。虽然说X-BOX360目前的硬件出货成绩低于预期，但是该主机的软件销售情况却相当良好，其中Activision发行的《使命召唤2》（《Call of Duty 2》）业已突破百万大关，该主机在本土市场的根基已经相当稳固，《战争机器》更是被微软视为年末主力商品大力宣传。任天堂将Wii的上市日期安排在11月19日，不但将直撄地头蛇锋芒的艰巨重担推卸给了PS3，同时也和X-BOX360心照不宣地形成前后夹击之势，意图在初期就给索尼造成巨大压力。据悉，任天堂年末在北美地区用于Wii的广告总预算为3000万美元，比当年NGC上市时增加了足足一倍，该社为Wii准备了多达25款首发游戏，在该社的硬件发售史上也是绝无仅有的。任天堂还将沿袭携带主机大战时采用的战术，在首发阶段尽全力确保货源充足，尽最大可能抢占市场份额，因此北美市场的上市日期要比其他地域早了许多。

日本国内市场无疑是任天堂品牌号召力最强的地域，近期的NDS流行狂潮更是进一步推波助澜，更何况该社素来保持着年末商战霸者的不败金身，Wii的本土首发实可谓占尽了天时、地利、人和。虽然PS3要比Wii早将近一个月推出，但区区10万台的首发量实在是聊胜于无，任天堂之所以将Wii的首发日期安排在12月2日（和当年NDS发售日相同），原因在于此后一个月的年末商战期正是该社商品主导市场的绝对无敌时期，日本的大人已经习以为常地在此时选购任社的产品作为馈赠晚辈的贺年礼，去年NDS主机就曾经在这一个月内疯狂售出了将近300万台。任天堂选择这个时机不但为了确保Wii首发一炮打响，而且还务求把占据市场优势地位的印象进一步传递给外界，希望藉此形成多米诺骨牌效应。日本国内的年末商战将是任天堂和索尼两家各自重新瓜分疆土的活剧，微软X-BOX360虽然试图凭借降价和大作《蓝龙》来力挽狂澜，终究只能是作壁上观的看客而已。欧洲是全球三大电子娱乐消费市场中唯一依然处于高速成长期的地域，同时也是索尼PLAYSTATION品牌最深入人心的强势领地，即便在没有直接竞争对手的情况下，微软X-BOX360在欧洲的销售情况依然相当糟糕，至今实际销量不足200万台，PS2依然牢牢掌握着家用机市场的绝对主导权。或许是过于自信，也可能是迫不得已，索尼为了尽力确保日美两地的首发供货量，不惜将欧洲地区的上市计划押后到明年3月前后，此举引起了欧洲游戏销售商和玩家强烈不满。欧洲已经不是第一次沦为商业竞争牺牲品了，PS3的首发押后和当年PSP的延期风波几乎如出一辙，PSP今日在欧洲的劣势很大程度源于NDS晚半年上市丧失了先机，PS3是不是也会走上同样道路呢？任天堂对于欧洲市场的重视证明经营层对于全球化市场的大局观日益成熟，由于PS3的延期上市和X-BOX360低迷不振，Wii至少有四个月时间在欧洲这个庞大而复杂的市场建立桥头堡阵地。

9月14日以前，Wii的正式定价成为了外界关注的焦点。日兴证券集团(NikkoCitiGroup)的高级经济分析师提交的一份报告显示，由于Wii的CPU（Broadway）成本得到了良好的控制，所以价格将可以控制在19800日元到25000日元左右，而且日本国内市场份额将会增加五成。欧洲著名游戏网站GamesIndustry对EA执行副总裁David. Gardner进行的采访中，Gardner透露出Wii的售价仅为170美元。根据以上一些来源相对可靠的传闻提示，Wii的价格底线被大多数人锁定在了19800日元前后，任天堂正式发布25000日元定价后，许多投资机构和消费者都表示了失望，该社的股票在次日就狂跌了3.31%，日兴证券集团还立即将其股票评估由买入改为持有。

人们似乎错误认为低价格是Wii争夺市场份额的最有力武器，事实上这种想法非常荒诞，当初NGC即使降价到99美元也无法扭转在全球市场的颓势，著名学者W.钱.金和勒妮.莫博涅在《蓝海战略》一书中就指出价格竞争是一般企业惯常使用的经营手段，因其缺乏技术含量和可复制性而并不足取，往往因此陷入恶性竞争的红色海洋。我们应该清醒看到，“成本领先”并不是Wii的主要优势，商品价值“差异化”才是致胜的最终兵器。自从微软进入了游戏产业以后，这个产业已经完全陷入了红海化的残酷竞争，微软不惜以高达40亿美元的天文数字亏损构筑了X-BOX的市场，X-BOX360依然将延续同样的策略，业界领头羊索尼也不得不跟进，PS3在初期阶段会给该集团带来相当可观的高额赤字。岩田聪在发表会后表示：游戏业产业已经习惯把硬件亏本销售作为通常竞争手段，任天堂认为这个发展方向是有害的，Wii的价格策略确保一开始就能够从硬件销售中获利。岩田聪的发言无疑再度表明了任天堂决意置身事外的差别化竞争思维，该社并不以微软和索尼作为竞争标的物，自身的开发力才是未来体现商品价值的关键所在！我们也不妨换一个角度去审视近日的业界大势：任天堂把Wii的价格定位在25000日元这个进可攻、退可守的位置，正可显示出该社目前所掌握的局势相当乐观，完全有余力待机而动。与此相对照，SCE总裁久多良木健在TGS开幕式上宣布大









幅调整20G硬盘版PS3价格，暗示了该社承受的市场压力相当大。日本有参加TGS开幕式基调演讲的记者在报道时提到这样的细节，当久多良木健宣布PS3降价时，当时在场就座聆听的平井一夫（SCEA总裁）等几位索尼高层人士都露出了错愕表情，或许这又是一个先斩后奏的冒险决定，无论未来市场反应如何，索尼集团本财年的业绩肯定会进一步恶化。任天堂原本完全可以将发表会推迟两周，等PS3价格披露后再行出招，事实证明岩田聪所谓没有把索尼和微软视为竞争对手的言论并非矫伪虚饰，PS3降价将对X-BOX360造成沉重打击，对于Wii的影响却非常有限。

任天堂为Wii的首发可谓竭尽了全力，由于深刻吸取了当年NGC的失败教训，该社精心筹备了大量首发软件，日本本土有16款游戏，而主战场北美更多达25款。Wii的首发无疑也可以算是一场前所未有的大赌局，面对的对手并不是索尼或微软，恰恰是任天堂自身，能否真正突破自我是任社胜负的关键所在。过去一直强调后发制人的任天堂破天荒地把所有的筹码都押在了《赛尔达传说 黎明公主》之上，这款游戏的成败基本可以决定该主机的未来命运。任天堂以不惜大胆自毁长城的决心把《赛尔达传说》这个传统游戏类型的代表作品当做了异质革命的试验品，如果该款游戏无法引起振聋发聩的共鸣效果，广大玩家和第三方厂商将对Wii发展方向的正确性产生严重质疑，至少传统玩家层发生大量流失的情况会无法避免，其后果难以想象。任天堂未来还要面对许多严峻的商业课题，比如如何在降低游戏进入门槛的前提下不丧失内涵等等。所幸，NDS的成功尝试已经给任天堂指明一些方向，未来的发展道路并非毫无头绪。引导NDS走向成功之路的并不是《马里奥》或《赛尔达传说》等传统类型游戏，而是《NINTENDOGS》和《成人的脑力锻炼》这些新形态的异质游戏，Wii想要获得同样的成功，也必须开发出真正体现硬件机能的原创作品，简单沿袭照搬NDS的软件模式未必是最佳方案。

虽然经过任天堂的不懈努力，Wii的开发阵营集结了自N64以来数量最可观的第三方，我们也不可否认，由于观念的差异使得Factor 5和 SILICON KINGHT等曾经并肩作战的第二方合作伙伴相继离去，从某种角度上来看，目前的任天堂比过去更加孤独。众多的参入第三方厂商只有看到Wii的商业价值，并没有真正了解其潜在的艺术创造价值，任天堂必须耗费加倍的心血加以引导。目前Wii开发中的第三方软件数量并不算少，甚至还略多于PS3，但从投入力度来看，Wii的第三方软件阵容依然是硬件御三家中最差的。目前的局面几乎和NDS初期完全雷同，大多数第三方厂商在Wii的前景尚未明朗之前并不愿意过多投入精力，眼下发表的大多为试验性的小品或改头换面的冷饭。对于任天堂来说，凭借自身力量迅速提升硬件装机量才是唯一的破局王道，我们对比一下NDS初期和今时第三方游戏品质的巨大差异，不难相信Wii的普及量提升后，优秀的第三方游戏肯定会同步跟进。也不能忽视这样的情况，有相当部分厂商是在窥察了今年E3大展上Wii的大火爆反响后才匆忙宣布加盟的，尚有大量开发计划处在企划途中，需要到明春以降才能渐露端倪。PS3和X-BOX360的高端化已经对TV游戏产业造成了一定的影响，NAMCO-





BANDAI的制作人在TGS2006现场透露PS3版《机动战士高达》的开发费用超过了PS2同名作品两倍以上，开发费高腾必然会加速游戏开发厂商的自然淘汰。Wii平台开发费低廉的优势将使之未来成为中小型厂商的避风港，但是第三方必须认清低成本不等同于低品质这个关键的开发核心思想，努力通过IDEA的胜负来获得利益。

Wii的网络计划Wii频道（WiiChannel）会成为该主机今后的有力武器，虽然微软的X-BOX LIVE在技术上已经相当成熟，但是从EA和暴雪等大厂商的消极冷淡态度可以看出，其封闭式运营模式是影响普及的关键障碍所在。从“Wii Preview”发布会上播放的开发者感言可以聆听到一些非常有价值的信息；现任SEGA执行总裁小口久雄暗示WiiChannel的开发架构得到了SEGA的大力技术提携，Wii的血管里将流动着网络先驱者的高贵血脉。SQUARE-ENIX软件开发事业的总负责人河津秋敏对Wii的网络计划非常期待，宣称与S-E的未来发展目标不谋而合。未来，Wii频道完全可能因为开放性和独特性获得X-BOX LIVE同等以上的成功，至少SEGA和SQUARE-ENIX两大厂商将因为利益关系在初期阶段给予大力支持，一旦两社获利甚丰，自然会有更多不甘寂寞的厂商加入到Wii频道中。

我们无法预言Wii的未来命运，但是已经有足够理由可以确定这是一款任天堂有史以来最具开放性和扩张性的游戏主机，同时也拥有了更多未知的可能性，任天堂正努力由硬件销售厂商向着娱乐内容服务厂商全面转型。

※**余话**■我们似乎应当及时更新一种固有观念，山内溥在十几年前所提倡“一强皆弱”的业界格局已经不合时宜，游戏产业已经进入多角竞争时期，未来市场将根据商品价值的不同定位出现细分化，相信三大主机都能够凭借各自独特的魅力确立市场地位，无所谓的胜者，也无所谓的败者，经营理念的碰撞会延续到下一个黄金时代。或许，未来仅仅用出货数量多寡来衡量该商品的成败也会有失偏颇，能否达到各自所诉求的商品理念才算是真正的成功。Wii能够卖出多少台并不是我们应该迫切关心的事情，能否如任天堂预言的那样再度引发娱乐革命才是期待的焦点所在！

扫荡东京展，TGS特别新闻报道

ゲーム産業の可能性と課題

2006年 9月 22日
社団法人コンピュータエンターテインメント協会
会長 和田 洋一

亟待新变革的电子游戏市场

2006东京电玩展CESA会长和田洋一发表演讲，表示电子游戏产业需要面向第二阶段产生质的改变。

针对随着向次世代主机过渡的时期到来，游戏开发费用飞速上涨这一问题，和田提出在游戏介质从卡带向光盘过渡时也出现过类似的情况，但是也通过多种技术改革克服了这些困难，因此现在的这种情况也只是一时的。新的技术革新和理念的转换终将改变这一状况。



而在如何展开“质”的改变这一点上，和田提出要把眼界拓宽，不要仅仅停留在家用机上，比如现在电子游戏的平台就已经发展到手机上，同时也在向随身的音乐播放器扩展。另外和田还表示：“不知道是否真的有趣，但是也有人提出过在微波炉的液晶屏上进行游戏的想法，也就是说是把全部家电都列入游戏的范畴里。”

对于日益成熟的网络游戏，和田会长也发表了自己的意见：“对游戏定义是基于某种规则下的交流，因此，网络游戏也许才是真正回归了电子游戏的原点。”

这一番讲话和8月末的CEDEC上的发言基本一致，指出了日本游戏产业的成长基调。

CAPCOM展区《怪物猎人》成焦点

CAPCOM展区可以说是相当精彩，不光是在最后一天开展了特别活动，请来了为《逆转法庭》代言的律师来进行现场对谈，稻船敬二和小林裕幸两大制作人也在开展首日分别针对自己担当制作的游戏进行了说明。《失落的星球》主角的原型，著名韩国影星李秉宪也通过大屏幕对现场观众发出了一段问候，吸引了众多路过的参观者驻足观看。

不过最吸引玩家注意的部分当属怪物猎人的展台。怪物猎人的展台设计上也是下了一番工夫，不光是把整个试玩区装饰成游戏里“集会所”的模样，Show Girl更是COS成游戏里的“看板娘”，让系列玩家觉得很有亲切感。在试玩中四名玩家将自由组队，纪念品是模仿“大怪鸟”造型的蒲扇。同时展区还提供了三个特别任务的下载，其中包括联机的黑狼鸟任务以及斗技场的金银火龙任务。在场的玩家表示，为了进行试玩有些人等待的时间已经达到了创记录的5个小时。这一系列的高人气可见一斑。

PS3上万众期待的《恶魔猎人4》的试玩同样聚集了大量玩家，等待的观众也是排成了长龙。

《合金装备 爱国者之铳》最新预告片公开

在KONAMI的展区上著名的制作人小岛秀夫亲自披挂上阵，对各个出展作品进行了介绍。对于MGS4这部核心作品，虽然并没有提供试玩，但是除了公布了预告片，小岛还在现场公布了制作中的众多细节，其中包括在游戏开发过程中前去中东、南美和东欧进行取材旅行的情况，同时透露了为了能够把握战场的气氛而进行了军事训练的过程。对于公布的片头，小岛称设计了一个“能让Fans们大吃一惊的机关”。

在最后小岛又发出了豪言壮语：“虽然MGS3是当作系列最终作品来制作的，但是这次的MGS4在我们的所有作品中也将是最高的杰作。为了不愧对全世界玩家而努力。”

关于这一作品的详细情况请见“无双报道”。

同时，除了《我们的太阳》新作之外，小岛监督的一款模拟“炒股”的软件也将于12月14日在NDS上发售，小岛本人对这款游戏的评价则是“虽然看起来非常的反常，但是实际游戏过程中可以感觉到‘小岛制作’的特色。”

除此以外，还有两条和网络有着密切联系的消息公布，MGS系列的玩家交流网站Metal Gear MY PAGE（暂定名）将在12月份公开，除了必不可少的BBS之外，还将有一些有趣的问题来测试玩家的“小岛度”。另外还有供玩家投稿的部分，如果你的作品被小岛看中，说不定会成为下一个《合金装备》的故事。另一条就是小岛秀夫本人执笔的人气博客就要经过整理发行成书，其中可以说是记述了小岛在游戏开发中的酸甜苦辣。

以NDS游戏为中心的SQUARE・ENIX

本届东京电玩展上的SQUARE・ENIX的展区共分两部分，正面的是只要从旁边路过就可以看到的“开放剧场”，而背面则是没法从外边看到的“封闭剧场”，因为其中众多的人气作品，占据了相当大的一片空间，整体规模在全部展台中也是数一数二的。

在开放的展区播放的是在开展之前并没有公布的作品《最终幻想12 不归之翼》，这款将发售在NDS上的作品让人不由地想起了《最终幻想10-2》。前作的主角瓦恩和潘妮萝都在公布的宣传影片里登场，其中潘妮萝的造型有了非常大的变化。整体风格上突出了“天空”和“浮游都市”，究竟会是怎么样一款游戏还要看接下来的发展。

在公布的作品中，备受期待的《最终幻想13》系列三部作品所公布的消息基本和E3展没有



什么太大的区别，仅仅是在封闭剧场里播放了预告影片，影片的内容也和E3上公布的基本一致，并未透露更多的信息。发售日和开发进度等玩家关心的问题依然没有公布。看来距离玩上这个系列作品还要等上很长一段时间。

除了《圣剑传说4》这款正统续作同时还有9月15才公开的NDS用软件，《圣剑传说 玛娜英雄》，而游戏类型也从动作角色扮演变成了战略游戏，除了公布了部分画面，并没有公布价格和发售日的细节。

在NDS上推出FF3的复刻取得了巨大成功后，NDS上的市场显然引起了史艾的注意力。参展的作品除了遥遥无期的FF13和《圣剑传说4》能吸引玩家注意的作品几乎都是NDS的游戏，其中则有《陆行鸟与魔法绘本》以及《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》。这两部作品将分别在12月14和12月28日发售。

以量取胜却缺乏绝对亮点的世嘉

虽然世嘉的展区并不算是规模最大的。但是以PS3版的VF5为首，展出内容的丰富程度算得上是第一二位的，但是由于人数比较多而展区的规划又比较杂乱，所以整体给人一种有些混乱的感觉。而且整个展区并没有什么特别的活动展开，



多少让人有点失望。

PS2上的主要的参展项目是《龙如2》和"光明"系列的两款新作。全都提供了试玩，虽然没法和PS3上的那些大作相提并论，但是依然吸引了众多玩家前来试玩。

由于任天堂本身并没有展出，因此Wii的作品都仅仅是公开的影像而已，对于Wii的游戏如果没有亲手操作的感觉，宣传效果真的是会打很大折扣。不过可以通过图像观察到Wii的操作方法，因此也有不少参观者驻足观看。

另一亮点是在街机上把卡牌游戏和电子游戏做了完美结合的《三国志大战》的NDS移植版，街机的高人气在这里继续延续，相信明年一月份发售的本作将会掀起新的一轮热潮。

另外有一些世嘉代理发行的作品也在展区外围参展，其中最引人注目的当数在世嘉和索尼同时试玩的《装甲核心4》，一些欧美厂商的作品则没能引起参观者的兴趣。

看得出世嘉对本次东京电玩展的兴趣也只限于软件的推广。

光荣蓄势待发，等待PS3的发售

虽然光荣对PS3显示出很大的热情，一口气公布了多款游戏，但是在这次东京电玩展上却没有公布任何一款游戏的试玩，图像主要也只有《百年战争》和《麻将大会4》这两款作品，这一点的确是让人有点失望。在开展之前光荣公布的作品就比较少，而且麻将游戏就有两款，看来光荣的心思并不在这界东京电玩展上。



而其他游戏重点则集中在延期发售的《战国无双2 帝国》。由于发售日已经拖到了11月，很多玩家还是很想借此机会先睹为快的，鉴于"无双"系列中众多角色的高人气，在光荣展台的COSER也是比较多的。

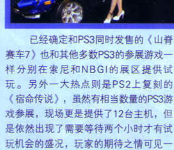
和相对少的参展作品形成对比，在展区装饰上则显得比较用心，除了工作人员的着装都比较有特色，还有无双系列里各武将武器的手办以及卡片的展出，远远看上去很是壮观。

活动丰富，"传说"和"高达"领衔

BANDAINAMCO的展区位置虽然并不太好，但是毕竟集中了两大厂商的作品，展出的软件数量之多是其他展区所没法比拟的。以"传说"系列和"高达"系列为首的大量作品一样吸引了众多的参观者。







已经确定和PS3同时发售的《山脊赛车7》也和其他多数PS3的参展游戏一样分别在索尼和NBGI的展区提供试玩。另外一大热点则是PS2上复刻的《宿命传说》，虽然有相当数量的PS3游戏参展，现场更是提供了12台主机，但是依然出现了需要等待两个小时才有试玩机会的盛况，玩家的期待之情可见一斑。另外就是大量的动漫改编游戏的试玩，除了吸引了试玩的玩家也有不少COSER前来助阵。



在23和24日两天之中开展的活动中除了XBOX360上的偶像养成游戏《THE IDOLM@STER》的三位声优登台热唱。在"传说"系列的活动中更是找来了《宿命传说》中的三名主要角色的声优关智一、井上喜久子、绿川光，三人现场以配音演员的角度来畅谈对这款复刻游戏和人物的感想，其中更有三人用游戏中角色身份进行对谈的活动，激起了现场玩家极大的热情。另外在高达游戏的展区还有古谷彻作为特别来宾和现场参观者对战的互动环节。在现场活动这一点上也称得上是极其丰富。

当红童星代言牧场物语

MMV的展区完全是以"牧场物语"系列为中心展开的。并且在中间设置了大型的舞台，上面有声优参加的活动，相当引人注目。

作为十周年纪念，22日的活动上，董事长和田康宏做出了发言："《新牧场物语》得到了玩家的一致好评，因此今后的系列作品都会向这个方向发展。"《牧场物语 你与成长之岛》的制作人中野魅则表示"游戏的舞台是在一个无人岛，随着主角的成长，整个岛会有新的发展，到最后可以实现供100人共同居住，其中大部分也都将是新的角色。"另外根据玩家的强烈要求，本作还加入了米的种植和料理。《牧场物语Wii》的制作人桥本义文也对如何活用Wii的手柄作出了说明。



同时，因《女王的教室》走红，即将担纲主演秋季日剧《14岁妈妈》的当红童星志田未来作为形象代言人登场，席间的发言也颇引人注目。

其他参展游戏则是以文字冒险游戏为主，其中比较引人注目的则是《我的女神》和《零之使魔》这两部人气动画改编的游戏。

缺乏"元气"的元气展区

元气的展台相对那些大厂商确实有些冷清，为给PS3上的《湾岸Midnight》造势，展台上真的摆放了一台游戏中主人公的赛车S30，本身游戏并没有提供试玩，具体情况还是犹抱琵琶半遮面，从公布的影像来看作为一款PS3游戏并没有太突出的亮点，不过凭借香车美女也算是小有人气。

另有战略名作"大战略"的新作《大战略Pocket2》试玩，只在一个角落里提供了一台试玩，试玩的参观者更是寥寥无几，和那些排上几个小时才能玩上的大作形成鲜明对比。

展台也有艺人歌手登场，不过和游戏内容几乎没有任何关系，仅仅是类似小型演唱会的表演，虽然在展会上这种情况也并不算少见，但是多少让人感觉有些奇怪。

面向多平台的扩展战略

在22日召开的从业者展出上，SNKPLAYMORE表明了今后的发展方向，将采取多平台发展的战略，同时为PS3、XBOX306、Wii三款次世代主机开发游戏，同时对PSP和NDS两款掌机也会加大开发力度，同时也会进入PC的网络游戏市场，并提出在2007年内将向PC上移植7款作品。

虽然是知名的格斗厂商，但是这次参展的作品除了纪念"饿狼传说"系列十五周年的两款复刻作品以及《KOF NESTS篇》之外，其他的游戏却都是和以前作品完全不同风格的游戏。在展会上公布了3款即将在NDS上发售的游戏，类型暂时不明的《心跳魔女审判》，恋爱养成游戏《电子女仆手帐》，以及一款角色扮演游戏《你的勇者》。

其中《电子女仆手帐》中在《侍魂天下第一剑客传》里登场的人气角色"伊吕波"将作为一款恋爱养成游戏的女主角登陆NDS，其中包括性格养成和换装等常规系统，但是更让人跌破眼镜的是，据开发者所言，育成后的女仆真的可以在现实中为玩家提供时间管理等帮助。

《心跳魔女审判》更是挑战传统游戏的底线，游戏中玩家需要在触摸屏上点触女性角色身体的各个部位以寻找"魔女"身上隐藏起来的纹章。这样的作品的确怎么也让人没法和SNK联想在一起。

台湾厂商进军东京电玩展



虽然在去年时国内厂家就以手机游戏参展，在本届东京电玩展览上，台湾游戏橘子（Gamania）和日本Gamania共同出展，其中《仙魔道》和《Bright Shadow》两款对应PC的MMORPG为台湾Gamania独力开发的作品，并在现场提供了试玩，从现场的情况来看，在低年龄段的参观者当中还是有一定的人气。





游戏也怀旧，“电视游戏博物馆”成立

作为东京电玩展十周年纪念，展会上设置了“电视游戏博物馆”这一区域。包括家用机和掌机在内，里面的收藏几乎涵盖了整个电视游戏历史里所有的主机。其中既有国人最最熟悉的“红白机”FC，也有“现役”次世代主机XBOX360，更有一些早已经被玩家埋没在记忆里的老主机。另外不光在相应的位置上有关于这些主机历史的详细说明，有些主机还提供了游戏试玩。

十周年同时也是以“东京电玩展”这个名字召开的最一届展会，作为对游戏产业的回顾这一举动还是颇有意义的，老玩家徜徉在这些老主机之中，回想着自己的游戏历程也将是一件很有感触的事情吧。



《龙与地下城》携手动感地带，游戏风暴“袭击”M-ZONE人

一直动作不断的动感地带在最近又宣布了一项新消息，M-ZONE人的地盘将蔓延到网络游戏的地盘，而此次与动感地带携手合作的网络游戏在游戏玩家们看来是如雷贯耳，就是由中国最大的游戏开发商和运营商盛大独家代理运营的《龙与地下城》游戏。

据了解，《龙与地下城》将为同时身为游戏玩家的M-ZONE人提供诸多令人羡慕的特权。M-ZONE人在7-8月的游戏内测阶段，首先享有试玩特权，而在9月份游戏正式上线后，广大M-ZONE人还将获得总共超过500万小时的游戏试玩时限，这些都将通过中国移动通信的自有营业渠道发送给M-ZONE人。此外，M-ZONE人还享有专门的游戏任务和游戏装备。动感地带客户可以享受动感地带专属服务器，通过属于自己的品牌专区一起建立专属M-ZONE人的游戏联盟。而动感地带专属工会提供只有M-ZONE人才能去探索的属于自己联盟的任务，领略其他一般玩家所体会不到的游戏乐趣。

除了游戏体验过程中的诸多特权，M-ZONE人还可以以优惠价格购买《龙与地下城》的客户端DVD或CD，原价48元的豪华版只需要30元，而原价10元的简装版只需要5元。这些诱人的特权一定已经让游戏玩家们跃跃欲试了，动感地带和《龙与地下城》的结合让M-ZONE人扩展了自己的特权地盘。

嘲讽索尼！任天堂Wii北美首发出货100万台

索尼在北美仅40万台的PS3首发量实在是少得可怜，其必定会面临的严重缺货也就等于是将大部分市场让给了微软和任天堂。就在近日，任天堂加拿大分公司副总裁Rob Bertram透漏，Wii在北美首发时将出货100万台。

Rob公布这则信息当然也是对竞争对手索尼的嘲讽，他还说：“如果一切顺利的话，这次Wii的发售将是我进入任天堂15年来经历过的最盛大的一次新主机发布。而且所有的情况到现在看都非常的顺利。”

如果任天堂的首发非常顺利的话，那么任天堂在这个年底假期必将会继续上一年的优异成绩。再加上NDS现在的销量依然没有丝毫减退，估计任天堂的创新式游戏将会在年底大行其道。

Wii预购量惊人！2天内网购告罄

任天堂的Wii现在已经广泛被玩家们看好，尽管索尼已经降低了20GB版PS3的售价，但这仅仅针对日本并且供货量奇缺的事实是谁也无法改变的。因此，价格便宜和供货量充足的Wii便成为了玩家们购买的热门产品。

据国外知名购物网站Amazon.com的消息，该站获得的Wii的首发配额数量已经在短短2天之内全部预定完毕，更多想要第一时间购入Wii的玩家将不得不去彻夜排队或者等待网站的补货。



北美地区的Wii将会在11月19日正式发售，本次Amazon给出的预售价为249美元，加上快递费用总共为289.83美元，对于一台目前热门的主机来说，这个价格算是比较吸引人了，特别是它标榜的全新游戏方式，更让人们希望在第一时间去体会这款革命主机的独到之处。

另外，北美首发的Wii包装中还将附送一张《Wii Sports》游戏软件，减去软件的价格，整台Wii的售价只有200美元左右。这也就意味着日后如果Wii推出不包含游戏的单独版本，其价格优势将会更加明显。

索任双赢！日本游戏大奖名单出炉！

由CESA日本电脑娱乐供应商协会举办的“日本游戏大奖2006”的颁奖大会，在东京电玩展2006的第一天召开。“日本游戏大奖”是一个对前一年中有优秀表现的游戏进行表彰的活动，所有奖项均来自评委的投票而决定的，在日本演艺圈被公认的游戏迷伊集院光担任了本次颁奖大会的主持人。本次评选的游戏包括了目前在全世界范围大受欢迎的诸多作品，也有在东京展开展之前最畅销的作品等。不过非商业化的作品这次不在参选的范围之内。在今年的获奖名单中，任天堂的NDS和索尼的Playstation2成为了最大的赢家。

以下为主要获奖游戏名单：

■大奖：《脑锻炼》/任天堂/NDS；《最终幻想XII》SQUAREENIX/PS2

■优秀奖：《动物之森》/任天堂/NDS；《王国之心II》/SQUAREENIX/PS2；《电子宠物家庭 临街商店》/BANDAINAMCO/NDS；《深渊传说》BANDAINAMCO/PS2；《任天狗》/任天堂/NDS；《马里奥赛车DS》/任天堂NDS；《怪物猎人2》/CAPCOM/PS2；《龙如》/SEGA/PS2；《旺达与巨像》/SCE/PS2

■最佳销量奖：《动物之森》/任天堂/NDS

■全球奖日本本土作品：《任天狗》/任天堂/NDS

■全球奖海外外来作品：《魔兽世界》/BLIZZARDENTERTAINMENT/PC

■特别奖：《怪物猎人Protable》/CAPCOM/PSP；《英语练习》/任天堂/NDS

华丽的落幕，东京电玩展2006创历史新高

东京电玩展主办单位日本电脑娱乐供应商协会（CESA）于9月24日公布，9月22～24日于幕张国际展览中心所举办的2006年东京电玩展，3天展期内的总参访人数达192411人，创历史新高。

东京电玩展于1996年首办，至今已迈入10周年，本届东京电玩展的参展厂商共148家，展出游戏650款，使用摊位1701个，展场面积涵盖8个展示厅共54万平方公尺，规模为历届之最。

本届东京电玩展中由于3大次世代主机平台全部登场，众所瞩目的SCEPS3主机也首度展出实际主机，并联合各协力厂商提供多款开发中游戏的试玩，且开幕首日SCE社长久多良木建



闪电发表20GB款式PS3主机将大幅降价并提升规格，因此吸引了许多想一睹PS3庐山真面目的玩家到场参观，因此在后两日SCE展位的人潮大爆满，对面又是同样爆满的CAPCOM摊位，拥挤程度十分惊人。

另外，微软也于9月20日抢先举办展前记者会，公布了2款由日本知名游戏创作者坂口博信与名漫画家鸟山明、井上雄彦等人合作制作的Xbox360原创角色扮演游戏强打《蓝龙》与《失落的奥德赛》的详细内容，并于展出现场提供试玩，同样也吸引了许多期待这两款游戏的玩家到场，其中又以《蓝龙》最受到瞩目，于一般展出日中曾创下160分钟的排队等候时间，是全场数一数二的纪录。

另外，虽然任天堂Wii主机并未正式参展，不过包括SEGA与KONAMI等厂商仍以专人示范或是影片播映的方式，来展示多款开发中的Wii游戏，同样也获得不少关注的目光。

2006年东京电玩展3天展期的参访人数分别为22日从业者日39645人，23日84823人（含儿童专区12246人），24日67943人（含儿童专区10637人），合计192411人，超越去年的176056人，成为历届东京电玩展中参观人数最多的一届，展出次日的84823人也创下了单日参访人数之最。

2007年的东京电玩展预定于2007年9月21至23日举办，届时，融合了多元化娱乐要素的新型展会必将给我们带来别样的震撼！



——微软在成都建立首个游戏技术平台

2006年9月19日，微软公司在四川成都举行了“微软游戏技术平台”启动仪式，四川省文化厅，成都市政府领导及微软公司资深副总裁、大中华区首席执行官陈永正先生，微软游戏工作室亚洲最高负责人Akila Redmer先生出席了这次会议。该项举措旨在培养国内视频游戏开发人才，助力中国游戏产业链的建设。为此，微软携手四川省文化厅、成都高新区及四川华创天府数字技术有



限公司共同创办了“国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台”，简称“微软游戏技术平台”。该平台设立于四川省成都市，是微软与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构。

开启中国游戏业未来

该平台由微软具有丰富视频游戏开发经验的专家进行指导，通过建立开放的人才培训基地和游戏开发环境，帮助培育中国自己的视频游戏开发人才，从而推动整个游戏产业链的建设。四川省文化厅将“微软游戏技术平台”作为国家动漫游戏产业振兴基地的重要组成部分，将为该项目提供完善的政策配套措施，并计划以此为依托，在成都建设视频游戏开发基地，大力推动具有中国特色的游戏产品的研发工作。

在启动仪式上，陈永正先生和Akila Redmer先生都发表了讲话。陈永正先生说道：“近年来，全球游戏产业发展迅猛，增长势头强进。相关数据显示，到2010年，整个视频游戏行业的产值将达到460亿美元。在这一领域内，中国正逐步成为世界的焦点。中国拥有一流的游戏开发人才，成熟的消费群，更重要的是各级政府对动漫游戏产业的大力扶持。我们将与中国政府紧密合作，把先进的开发技术，具有丰富经验的专家团队投入到“微软游戏技术平台”项目上，为中国本土视频游戏的开发创造一个良好的环境，为游戏产业链的建立做出我们的贡献，并把最好的产品和服务带给中国消费者。”

之后，Akila Redmer先生也进一步表明了微软的态度，他说道：“中国是微软最重视的海外市场之一，通过“微软游戏技术平台”这个项目，我们希望为开发具有中国本土特色的游戏提供一个平台以服务中国乃至全世界的游戏爱好者。同时微软全球的游戏开发专家也将能为中国一流的游戏开发人才提供培训，并与他们合作开发出360的视频游戏。另外也是为中国的游戏开发人员建立一个理想的开发环境，使他们成长为具有世界水平的游戏开发专家。我们对中国视频游戏市场的发展前景非常乐观，我们也看到中国消费者对视频游戏的热情在不断增长。全球经验证明具有文化相关性的游戏是一个国家游戏产业成功的关键。我们对中国的承诺是坚定的，我们会在这个项目上与中国政府紧密合作为中国消费者开发出具有本土特



色的游戏，让中国的的游戏和游戏开发人才走向世界。通过保护知识产权我们将确保中国开发者尽享创意与技术成果带来的丰厚回报。”

微软在中国迈出了第一步

中国的数码互动娱乐产业在近年得到了蓬勃的发展并受到中央及各级政府的高度关注。为了促进当地经济发展，四川省与成都市政府更把数码互动娱乐产业定为重点发展行业之一。作为全球视频游戏行业的领导者，微软拥有一流的专业技术团队及超过20年的行业经验。对



于此次与文化部，四川省政府的合作微软公司资深副总裁、大中华区首席执行官陈永正先生表示：“在视频游戏这一领域内，中国正逐步成为世界的焦点。微软会一如既往地实现对中国的承诺：与政府紧密合作，把先进的技术和全球化的经验带到中国，为中国本土视频游戏的开发创造一个良好的环境，为游戏产业链的建立做出我们的贡献，为中国消费者提供最好的产品与服务。”

二十多年来，微软在视频游戏领域积累了丰富的经验，其集合了全球1100名顶尖开发人才的“微软游戏工作室”更为全世界的视频游戏爱好者带来了独具特色的游戏产品和不同凡响的数码互动娱乐体验。其开发的游戏包括基于Windows操作系统的《帝国时代》、《模拟飞行》、《动物园大亨》等；及最新一代家用游戏机Xbox 360的高清晰度游戏Halo3?《光环3》、《世界街头赛车3》等；此外，还有MSN游戏频道中广受用户喜爱的 Bejeweled 及Hexic等游戏。微软游戏工作室亚洲最高负责人Akila Redmer认为，“微软游戏技术平台的建立，将为中国培育出优秀的视频游戏开发人才，在一个充满活力的开发环境中，在微软技术团队的专业指导下，激发出更多的游戏创意与灵感。我们相信在不久的将来中国开发的游戏不仅能为中国玩家所喜爱，并最终走向世界。”



“微软游戏技术平台”的运作将从“游戏创意大赛”开始。参赛开发团队使用微软标准的第三方游戏概念格式提交游戏创意概念。微软将负责组织评审团，对参赛游戏概念和参赛团队的开发实力进行评审，并选出最终获胜的开发团队进驻“微软游戏技术平台”，开展视频游戏的研发工作。微软将免费提供视频游戏开发工具和相关培训，微软游戏专家也将定期亲临讲座和指导。据悉，目前已有超过15家国内顶尖游戏开发企业报名参加该游戏创意大赛。

编者按■就全球游戏业来说，美国、日本、欧洲的规模最大，但其进一步拓展的空间却也非常有限。中国作为目前发展速度迅猛的亚洲第一大国，其游戏市场的潜力是非常惊人的。包括微软在内的各大游戏硬件厂商都在时刻关注着这一领域。不过限于公司实力的原因，很多国外企业只能保持着观望的态度，不敢轻易踏出这一步。

此次微软以建立“游戏技术平台”的形式进入中国自然也是出于多方面的考虑，这一方案也是通过和国内一些知名厂商讨论之后确定的。其实际意义无非就是为中国培养一批游戏开发人才，而深远的意义则在于使中国的视频游戏逐渐产业化、规模化。也许这条路还非常远，不过第一步的迈出非常关键，也是促使国内游戏业发展的一条健康道路。

另外，在本次的启动仪式上，微软并没有透露有关360进驻中国的相关信



息，仅仅是表明了非常关注中国市场的态度。据悉，10月25日微软还将在北京举办相关的发布会，届时会有更多有价值的信息公布，或许到时就会解开一直困惑着中国玩家的谜团，就让我们一同拭目以待吧。





No place to hide
无处可以藏匿
No beginning to end
没有开始的终焉
在这无法言喻的时空中
没有未来，没有道义
没有真正的正邪之分
也没有时间，是的，没有时间
No time, no time to die
但即便如此……

有一些传奇，终会老去
——LEGENDS MUST DIE

再生

MGS，一部对于思考和死亡都有着深刻表达的作品，如今系列来到了第四作，这次又会带给我们怎样的冲击？就目前的情报来看，从登场人物角度来说，本作是一次比较彻底的回归。但，小岛一向思维跳跃，想法诡谲，这会不会又是他给我们放的一颗烟幕弹？他说的话实在令人“不敢轻易相信”。就好比在这次预告片的结末，一个正值壮年、神采飞扬的Snake赫然现于我们眼前！……所以说，让自己享受小岛带给我们的惊喜就好。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

PS3	本刊译名：合金装备索利德4：爱国者之铳				CERO
	KONAMI	价格未定	2007年发售预定		
战略谍报动作	蓝光光碟	日版	1人	记忆容量未定	

PS3
Wii
XBOX360



在两派势力激烈交火之际，利用OCTOCAM的拟态功能大胆接近，潜行到尽可能近的程度再丢出手雷，令对方避无可避。这种攻击方式既需要相当的胆色，也需要优秀的对时机的把握能力。

逐步深化系列的战略谍报环境

所谓“战略谍报”，所强调的重点尽在“隐秘”二字。自从官方正式将MGS定义为“战略谍报动作游戏”以来，就一直在不遗余力地强化它相比起一般ACT的特色和不同之处。系列的1、2代基本是发生在现代化且工业气息浓重的建筑内，那个时候的制作思路集中在“躲藏”的层面上，玩家为了达成不被发现，基本是要依靠自己的技术以及对游戏流程的熟悉。一般来说，当时在作品内部并没有提供太多技术手段来辅助玩家潜伏。

相比起武器和战斗方面丰富多样的技术化设定，小岛一定深感到潜入方面的“技术含量”也需要再次提升，单靠几本杂志和纸箱子就显得太苍白了。高度强调玩家自身能力在隐秘行为中的作用，固然是很刺激，但一个“现代背景的忍者游戏”显然与系列设定的世界观有出入，而这显然也并非是一直强调剧情氛围的小岛所希望的。于是我们在三代中看到了各种迷彩，以及大量野外场景的引入，这一切都是为了尽量加强充满变数的写实氛围。

到了即将登场的四代中，谍报的技术成分得到了大幅强化，新迷彩“OCTOCAM”作为一个特色系统，将配合周遭环境随时变换颜色和外观，尽显充满高科技气息而又不脱离现实感的“拟态”。

在敌人背身的时刻立即跳入屋内，身上的迷彩快速即与墙壁同化一致，克敌于无声无形之间，体现出了相当写实的风格。

新型迷彩OCTOCAM登场 随环境变换的SNAKE拟态装备



所谓OCTOCAM，应当就是由OCTOPUS（章鱼）与CAMOUFLAGE（迷彩服）组合而来，章鱼是会根据周遭环境改变自身颜色的动物，以此来形容此套迷彩的特点的确十分贴切。

充分发挥想象力的各色潜入

全新迷彩OCTOCAM的拟态变化不只限于躯干和四肢，头部和面容也都可以融入环境。游戏中它除了在实战中发挥作用以外，也可以在相当程度上深化战场的气氛。相比前几作中基本属于“作弊道具”的隐形光学迷彩来，OCTOCAM的真实感则十分强烈，并且也不会对实际游玩的乐趣造成破坏。高科技的迷彩，再结合上传统的潜伏和隐蔽手段，正体现出了这次作品立体化且深层次的游玩魅力。



相信本作会根据这套迷彩设置更为复杂的类似隐秘值一类设定的系统。

迷彩的变化是多种多样的，绝不仅限于模拟砖、土、墙一类的东西。事实上，“隐藏一片树叶的最好方法是将它放进一堆树叶中去”，OCTOCAM就可以令Snake全身上下变得十分像一具尸体。躺在路边的众多尸体中，不仅可以骗过匆忙赶过的士兵，还可以骗过机器。但拟态毕竟不是100%的变形，是有可能被识别的。本作中横行街头的双足自走型Metal Gear“月光”就有着很高的警觉性和识别能力，瞒骗过它们可不是容易的事。

NO PLACE TO HIDE
AND NO BEGINNING TO END

即便是高科技的装备，也要有被发现的觉悟 由纸箱进化到油桶，因地制宜也是不错的选择

由这次的宣传片我们可以得知，以油桶作掩护固然是为了适应具体的战场环境，不过它即便被发现了也还可以抵御一定的攻击，并且Snake还能在里面滚动着撞向敌人，如同打保龄球。

道具、武器、机密情报全可以缴获入手

本作中从敌人身上获得道具和情报的系统依然健在。从2代中的近身武器胁迫，到3代的CQC，游戏在细节上的刻画逐步深入。以往我们从敌人身上缴获的都是军粮或弹药一类的道具，但这次还可以得到武器哦。此外，这次还可以从敌人身上获取一些"绝密情报"的，并非一般的提示信息或者活跃气氛的闲话，在这一点上如何深化3代的设定，值得期待。

NO VIRTUE,NO VICE……

不知这次的CQC系统比起3代来会有怎样的进化，至少从图中看动作细节等表现做得更为细腻

Check! Uncertainty、Survival、Thinking



纵观E3和TGS上前后两段视频，这次的故事还是十分令人期待的——回归又并不重复，而且从其中我们也没有品出什么过于艰深或晦涩的思考。基本还都是从战争本身折射出来的东西，小岛的创作想法越来越成熟了。当年的2代作为系列中较有争议的一作，原因之一恐怕就是他在其中倾诉了过多个人的观念和意愿，并强加给受众。

当然了，小岛是个艺术和市场都能把握得很好的制作人，作品的天平哪怕出现了些微的倾斜，他都会从实际出发，从实践中学习，再努力调整。这一点，恐怕是一些过于有个性的制作人很应该学习的地方。系列发展到四代，可以看出MGS的格调越来越倾向于"生存，不安"。对于这个不安可以有多重理解，既是指战场上的随机性越来越强，也是在暗喻作品对战争、人类欲望的思考现状……我们应该很庆幸小岛的成功，因为能成功保持严肃思考与商业利益并行的作品，实在不多。□文/唯夜

纵深立体复杂的战地环境 火光和弹药倾泻中，以头脑战胜武器



Snake身上的迷彩在这种环境下就会自动适应光源，调整到符合周围环境的亮度，可以一下子混淆对手的视线，干扰其对目标的锁定，在枪战中占据上风。

本次的战斗环境纵深感强，写实意味浓重。从目前的画面来看，这场发生在近未来的战争却漫溢着历史的锈迹和斑驳，就好像现在正发生在我们这个世界上的事情。这次在制作MGS4的过程中相关人员曾赴中东、南美、东欧等地取材，这些都反映在了实际游戏中。这种氛围设定也为场景的快速转换提供了很好的理由，从屋内到室外，避免了单调的感觉。

从室内到屋外，隐蔽之处转瞬就成为战场——你准备好了吗，YOU READY,SNAKE?

这次的回避、迂回靠近、攻击等诸多行为可以一气呵成、流畅完成，非常有阵地战的感觉。场景中的各种线路互相交错，将完全摆脱以往那种敌我单线式的互为进退。另外可不要忘了敌人一样可以利用地形，这次是真正意义上的"战火纷飞"。

思考和战斗都无法止息 战争改变了，世界还要继续

东京展PS3一流大作

PS3 Wii XBOX360

精细刻画的各色先进武器 强大精良的火力，苍老的SNAKE



半蹲式稳定射击正面冲突 占据地形优势，以狙击态势应敌

本作中的枪械系统也有了大幅度强化，将会有不少新的枪支种类被引入，军事迷们将会大呼过瘾。虽然目前还不知道具体有哪些武器会登场，不过我们从图片中已经可以看出一些端倪了。从已知信息可以推测，也许此次作品将着力加强必须正面与敌冲突的戏份，在子弹与生命的对峙中体现出一些小岛一直想表达的东西。



以画面语言表达思考 期待更高完成度的成品

本作目前的开发进度还未可知，不过从图片和影像可以判断出来还有很大的可完善空间，因为一些地方的多边形痕迹还是很明显的，作为PS3游戏的画面有些说不过去。不过话说回来，尽管完成度还没有达到100%，但可以看出游戏并非以炫耀画面凸显机能为主要目的，一些地方的朦胧模糊处理是有意为之的，为的就是充分展现出战场的氛围。那种烟尘和雾气的感觉也烘托出了一种有些凄凉、苍茫、引人思索的深邃意境。

与背景环境刻画相对的，就是人物的线条和质感表现则十分细致，Snake的迷彩外装就是一个十分明显的例子。说老实话，其胶质与硬塑感强烈得恐怕会令一些人觉得与背景有些脱节。当然了，也可能是小岛有意要制造出这种反差来，因为对战争的思考始终是其的一种情绪，而这些高科技的战争技术手段作为一种符号，通过画面镜头强调凸显出来，未尝不是一种无声的语言。战争由政治目的向可以牟利的商业行为进行转变，这背后意味着什么？

彻底脱离平面概念 随心所欲游击战

系列以往作品中，实际上战斗的"立体化"概念表现得还不是特别充分，不少情况下基本是发生在一个平面内的。而这次场景首先就具有了相当立体的概念，真正使玩家拥有了巷战、野战的感觉，并且很多行动既不是与敌正面冲突的强打，也不同于那种简单的躲避，而是更多地体现出了一个"巧"字，巧妙利用地形环境，灵活主动发挥战略战术思想。



这种小型Metal Gear估计出自Otacon之手，源出于系列中遥控制导武器的进化概念。



避开敌人正面火力的行动永远是明智的，在本作中Snake拥有了新型的接近方法。

电击！操控MINI-METAL GEAR 智取，非力而屈人之兵乃为上计

总观目前的信息，"智能化"是隐藏在很多东西后面的概念，好比Metal Gear月光，又好比OCTOCAM迷彩——它该选择周围哪种环境来变化本身就需要很复杂的设计。

阵营唯一震撼发表作品



现代魔剑士传说再临

银发、风衣、剑和枪 恶魔之力新一代的继承者？

全新的主角：尼禄！尽管一眼看上去外表与但丁极为相似，但实际上招式有着很大差别，故事背景设定也隐藏着众多秘密。

作为PS2时代最为经典的原创动作游戏，《恶魔猎人》系列的最新消息牵动着众多玩家的心。在本届东京电玩展上，CAPCOM为我们带来了《恶魔猎人4》的大量新资料。最令人吃惊的消息是本作的主人公不再由但丁担任，而是一位名为尼禄的青年，而在游戏开始时但丁将以敌人的身份登场！本作的故事发生在名为"弗杜那"的城市，在这里兴起了一个将传说的魔剑士斯巴达奉为神明、并且以铲除其它恶魔为目的的"魔剑教团"。为了贯彻教义，还成立了"教团骑士"的军事组织，而尼禄就是教团骑士的一员。某一天，他目击到一场对教团成员进行的虐杀事件，而袭击者正是但丁！战斗的火花在两人之间迸射出来，而结果又将是怎样呢？

尼禄的外表和但丁极为相似，一眼看上去很容易会被认为是有血缘关系的兄弟！和但丁一样，尼禄也以手枪和大剑作为武器，不同的是他并非使用双枪，而是一把刻有青色花纹的左轮手枪。另外，他的右腕也发出神秘的光芒，其中隐藏着某种强大的力量！

PS3	本刊译名：恶魔猎人4				CERO
	CAPCOM	价格未定	发售日未定		
动作	蓝光光碟	日版	游戏人数未定	记忆容量未定	

Nero

尼禄是"教团骑士"的成员之一。他实力强大，但个性愤世嫉俗，还很喜欢挖苦别人，与周围的人都显得格格不入，别人对他也是敬而远之。因此，他常常被派遣单独进行一些秘密的任务。从任务设定图上可以看出，尼禄淡蓝色的瞳孔中有着锐利的眼神，再加上紧闭的双唇，显出争强好胜的个性，比起年轻时的但丁来似乎更加阴沉一些。

右腕中蕴藏着神秘力量的青年



向但丁挑战?!
是不自量力,抑或另有隐情?

尼禄的右腕化为一条光带，刹那之间延伸到数米开外，将原本不在攻击范围之内的敌人一把抓住拉了过来！这是本作中新增的最重要的动作系统之一，也是尼禄与但丁最大的不同点。

热血已经沸腾
魔力即将释放

与但丁不同的是，尼禄只使用左手挥舞巨剑以及开枪。

以凡人之体——
对抗恐怖魔物

对敌人发动强烈的一振，尼禄也随之跳到空中！不知道这一招的性能和但丁的High Time有什么区别呢？

血气方刚的青年,能否取代
但丁在玩家心目中的地位?

《恶魔猎人》系列以往的主角"但丁"和"维吉尔"都是以中世纪著名诗人的名字来命名的。那么"尼禄"又有什么渊源呢？历史上最著名的尼禄是古罗马克劳狄乌斯王朝的最后一任皇帝，以才能出众和性格残暴闻名。使用这样一个名字，是不是也暗示着本作主角的性格特点呢？

来自开发者 暑期中的问候

——为什么这次要改以尼禄作为主角呢?

伊津野英昭(以下简称伊津野)■首先，但丁这个角色在之前的作品中已经表现得淋漓尽致了。而另外一个理由是：采用全新的主角，可以让老玩家和新手都站在同一条起跑线上。相反，如果太强调本作是“续篇”的话，新玩家可能会觉得很难入门吧。

——话说回来，尼禄虽然是一个全新的角色，不过外表上却仍然与但丁很相似啊。

小林裕幸(以下简称小林)■其实“银色头发”与“长风衣外套”这两点，可以算作是本系列中主角共通的象征吧。所以，如果玩家们觉得他们长得有点像其实也没关系。至于尼禄和但丁的外表也很神似是否也代表了其他意义，这一点暂时还需要保密哦(笑)。

——尼禄所拥有的恶魔之力是怎样的呢?

小林■表现在招式上，是拥有将敌人“拉过来”或者“丢出去”的能力。当然，尼禄的恶魔之力和本作的剧情也是有关的啦。《恶魔猎人4》的故事就是从尼禄察觉到自己身上所隐藏的这股力量的存在而开始。

伊津野■为了让以前没有玩过《恶魔猎人》系列的玩家也能迅速融入这个世界，剧情将从尼禄获得这股力量作为开端。

——那么但丁在本作中扮演的是什么样的角色?

伊津野■他在剧情中应该算是一个“身份神秘的男人”吧。对于尼禄来说他是一个忽然冒出来、杀害自己同伴的敌人。或者说，可以把他当成一个陌生的大叔吧(笑)。

小林■如果从年代的角度来看，那就是在《恶魔猎人》初代中为家族报仇的但丁。从故事时间轴来看，系列各作的次序是《3》、《1》、《4》、《2》。在《恶魔猎人4》中，但丁的造型虽然看起来阴沉了一些，但是性格方面却并没有随之变得稳重。但丁毕竟还是但丁啊。(笑)

——但丁将会是玩家可以操作的角色吗?

小林■随着故事的进行角色的立场会有所改变，所以这一点很难说哦。

——《恶魔猎人4》似乎承袭了前作的风格，在剧情部分的描写上也做得非常用心啊。

伊津野■没错。剧情方面和前作一样，请到了电影导演下村勇二先生来负责。故事的素质和其中登场角色的数量都是前所未有的，各个角色之间的关系相当复杂哟(笑)。这也是因为游戏平台换成了Playstation3，所以才能够提供足够的硬件保障。

——那么本作中还有其他利用了次世代主机性能所表现的特有要素吗?

伊津野■从视觉效果的表现上来说，场景气氛的感觉是相当强烈的。还有像尼禄右腕的动作，虽然现有的主机在某种程度上也可以实现这个系统，不过由于硬件性能方面的问题，所以在表现上还是会有缺陷。只有在Playstation3主机上，我们才能够做到兼顾视觉效果与系统的完善性。

——说到尼禄右腕的力量，这个系统是怎样产生的呢?因为制作组希望能够加入把敌人拉近或者丢开的系统吗?

伊津野■其实到《恶魔猎人3》为止，系列中的动作系统都有一个很大的共同点，就是将敌人吹飞之后，连锁攻击就会中断。为了做出一些改变，我们的脑海中就产生了“将敌人拉近继续进行连锁攻击”的想法。这样的话，在战斗中除了枪与剑之外还有其他的各种变化，战斗的方式更加丰富了。而根据敌人种类的不同，有些是不能拉到身旁的，有些则是不能扔出去。如何在战斗中活用这个系统，形成更加华丽而有效的连击呢?这就是玩家需要掌握的关键。可以说，这个系统是我们为了让大家能够玩得更加投入而设计的。

——连击之类的基本系统还是继承前作吗?

伊津野■是的。本作的系统是以《恶魔猎人3》为基础，在一些细节部分，我们也参考了玩家的意见作出了修正。

——尼禄的剑上有一根看起来很奇怪的杠杆呢，这是某种秘密的机关吗?

伊津野■打个比方的话那个就是类似于汽车的油门与离合器的东西，或者说是让使用者的力量爆发的装置吧……因为教团骑士本身其实还是普通的人类，如果只用普通的剑的话是无法战胜恶魔的。因此，我们在剑上加入了这个装置，让剑拥有自己本身的“推进力”。虽然现在还不能够说得很详细，不过这可是一种让剑有很多新玩法的要素哦。

——哦，这么说来，在体力槽旁边的圆形计量槽之所以看起来那么像是速度计，就是因为……

小林■没错，这和尼禄剑上的装置是关联的。这个系统在东京电玩展上播放的宣传影片中将会有所揭露哦，大家可以看到其中一部分的秘密。

——听说在东京电玩展上本作会有实际试玩版参展，那么其中会包括哪些内容呢?

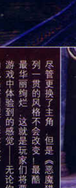
小林■当然是让大家可以亲手操作尼禄，并且玩到尽兴为止!

伊津野■我想大家玩过之后，应该会觉得自己专门跑一趟也算是值回了票价吧!这就算作是我们的工作人员献给玩家们的暑期问候吧!

小林■关卡中的过场动画，使用的是即时演算的画面，利用Playstation3的机能有很好的表现，大家一定要好好欣赏。还有让玩家大吃一惊的秘密要公开哦!大家看后一定会有恍然大悟的感觉，“原来Playstation3上的《恶魔猎人》已经达到这样的程度啦!”所以，现在就敬请各位期待吧!

尽管但丁这次不再担任主角，但他仍然是玩家们心目中最为崇拜的“现代魔剑士”!

永远背负战斗的宿命 恶魔从来不相信眼泪



尽管更换了主角，但是《恶魔猎人》系列一贯的风格不会改变!最酷、最强、最华丽绚烂，这就是玩家们将要在这个游戏中体验到的感觉——无论你操作的角色名字叫但丁还是尼禄!

Check! 动作与情节并行

TGS前夕大幅爆料的DMC4，突然就告知大家这次的主人公不再是但丁，再联想起此前的图片全是关于但丁的信息，可见这也是一个蓄意已久的“阴谋”。不过换掉人气高的角色，也说明制作人员对作品的信心以及大力深化剧情的决心，这种勇气值得鼓励。 □文/荇菜

一场华丽的

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

PS3 Wii XBOX360



不灭的神话 但丁现身

在本作中，但丁一开始是作为主角尼禄的敌人登场。而两人发生冲突的原因，是但丁正在猎杀"魔剑教团"的成员。但魔剑教团应该是崇拜但丁的父亲，传说的魔剑士斯巴达的宗教组织，这其中到底隐藏着怎样一个曲折的故事呢？揭开秘密的关键，就在但丁的身上！





更具成熟魅力 笑对血雨腥风

但丁胡碴版！看起来极为冷峻，却少了一分狂傲不羁。

Dante

《恶魔猎人》系列前三部作品的主角，拥有"传说的魔剑士"斯巴达血统的恶魔猎人。使用大剑与双枪作战。在之前的各作中，他与魔帝曼迪斯以及自己的哥哥维吉尔之间的战斗给大家留下了永远不会磨灭的记忆。在玩家的心目当中，他是一个不可替代的经典形象。在本作之中虽然他不再担任主角，但是剧情线索显然与他有莫大的关系。而主角尼禄与他酷似的外表，也绝对不可能只是"巧合"这么简单吧！

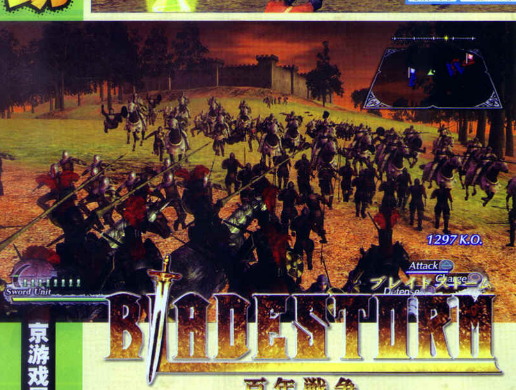
战斗，即将在恶魔猎人之间展开





PS3	本刊译名:剑刃风暴・百年战争			
	光荣	价格未定	发售日未定	
模拟战略	蓝光光碟	日版	游戏人数未定	记忆容量未定

自从“无双”系列风靡之后，光荣公司几乎将所有的精力都放到了此类游戏的制作上。《剑刃风暴：百年战争》是近年来光荣少有的原创作品，因此也得到了玩家们很高的期待。本作从游戏方式上看有些类似于光荣公司的另一著名系列游戏《决战》。你在战场上并不是操作单个的武将作战，而是对整支部队下达指令。而士兵们会在你的指挥之下，根据自己的AI做出具体的行动。你必须发挥你的指挥才能，让各个兵种配合作战，灵活使用各种策略战术，才能取得战争的胜利。由于背景设定为英法百年战争，相比起《决战》系列来，更具有历史的厚重感和史诗气氛，相信能够为我们带来不一样的感觉。







《剑刃风暴：百年战争》是今年E3展上就已经公布的原创战略游戏大作，而本届TGS上又有更多资料公开。从新的宣传画面和演示视频上看，随着制作完成度的提高，游戏的画面素质比起E3时已经有了大幅度的提高。而光荣公司在制作历史题材方面的功底，也让我们相信这将会是一部高素质的作品。

记录英法百年争斗，再现众 见证人类历史长河中一段

京游戏展完全报道

PS3
Wii
XBOX360



Check! 延绵百年的战争

公元11世纪之后，英国贵族通过与法国王室的联姻，继承和占有了大量的法国领土，并进一步觊觎整个法兰西王国的统治权。另一方面，法国的当权者也一直寻找机会收复这些领地，双方的矛盾达到了不可调和的地步。1337年，英王爱德华三世声称自己是法国王位的合法继承人，并且开始进攻法国。这场王位继承争端演变成一场旷日持久的战争，从1337年一直断断续续延绵到1453年，这就是著名的英法百年战争。

在百年战争中，出现了很多军事史上的重要事件。例如长弓的出现（它被称为改变人类历史的武器之一）、骑兵战术的衰落、大口径火炮的运用等等。在战争的过程中，也出现了众多英雄人物，例如最为大家熟悉的法国民族英雄圣女贞德等等。相信以制作历史题材游戏而著称的光荣，能够为我们真实地再现这场波澜壮阔的战争！ □文/荇菜



从鼎盛到没落的骑士阶层沉浮史

扮演战争中涌现的英雄人物

从目前的情报中，我们已经可以看到游戏中将出现六、七百人以上同屏作战的场面。游戏制作者表示，在完成版中将达到同屏一千人以上的效果，而游戏的画面细节仍可以令人满意，士兵盔甲的光泽和衣服的纹理都很有真实感。战场上各个兵种的武器、装备等细节，也都尽力做到忠于史实。在这场历时116年的战争中，有无数著名的战役和众多富有戏剧性的历史故事，光荣公司将全力再现这些被人传颂的场面，打造一部中世纪背景的史诗巨著。

游戏中会出现很多大家耳熟能详的历史人物，一些著名的历史情节也会以动画的方式再现。也许你有机会扮演爱德华三世、亨利三世或者圣女贞德这些角色！

指挥千军万马，踏破欧陆大地

用剑与盾捍卫血统与荣耀

多知名战役 永远无法抹去的动荡

或有神明，请听我手

Heavenly Sword

虽然开发商Ninja Theory不甚闻名，但《天剑》却是目前的PS3软件阵容中颇受瞩目的作品。在看似单纯跟潮流的“乱舞游戏”的外表下，制作方加入了充满变数的系统以及许多独到的追求——06年E3的“最佳激斗（FIGHTING）游戏”自非虚名。而在这惨烈的厮杀下，又有着怎样的故事？Heavenly Sword，是带来毁灭还是劈开一条道路的利刃？

神啊，我究竟为何而生
手中的剑若是为了守护
又为何冰冷沉重
但愿我能够，找到这答案
在此身归于坏灭之前……

作品在人物姿态塑造方面兼顾美感和力度，光源的运用也使画面质感强烈。

PS3	本刊译名：天剑			
	SCEE	价格未定	发售日未定	RP
动作冒险	蓝光光碟	美版	1人	记忆容量未定

征服世界为目的的“KING”的军势，以几乎种族灭绝的手段在大地上肆虐。在这如修罗地狱般的惨境中，一个部族得到了神谕：“炎马之年，你们这里将诞下一个被命运选中的男子，他日后将挥舞‘神之剑’，将人民从战争的乱世中解救出来，引导大家去往那约定之地。”

然而与预言不同的是，生下来的竟然是一个女婴……族人们纷纷悲叹他们被命运遗弃，十分怀疑这根本就不是救世主。而那个女孩就在这种被一些人鄙夷、厌恶，甚至被无视存在价值的情况下长大。她，就是我们游戏的主人公，Nariko，一个背负着悲哀命运的女子。为了改变、证明和抗拒，她一直拼命地自我锤炼，最后终于成长为一名女剑士。Nariko手持族内代代相传的秘剑“Heavenly Sword”，投入到了与KING军队的战争中去……

杀敌手段相当多，细致这种快感想必会令人感觉十分过瘾。

显然人物头发部分的表现方式还有待商榷，其实在成品中若将头发整体塑造成手绘风格的浓彩涂抹感也许会不错。

盾甲斗士

拥有浪人或者剑客一般的斗笠似乎暗示着这种敌人不只强于力量，在速度等方面怕也是不失敏捷，盾的存在也是个不可忽视的因素。

悍斧斗士

一种更为接近“狂战士”类型的敌人，手中的大斧当是斩骨裂岩均不在话下，其发型的设计颇有些日式风味，应是借鉴了一些武士的概念。



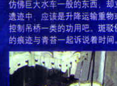
中的诉说——

本作并没有刻意设定在某个真实的历史时期或者什么具体地点，基本是架空的世界观。但制作人承认环境设计方面确实带有一点远东（far east）风情。不过看起来，他们所说的这个“远东”恐怕相当具有历史意味，并非现代意义上的概念。当我们看过一些设定画后，你可能会觉得它们中的一些带有波斯色彩，还有一些则欧洲风味浓重。



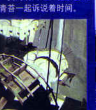
幽谧山中的亭台楼阁

这幅设定图中的东方风味明显：牌楼、楼厅、拱桥都厚实稳重，但同时高山、幽谷以及四起的飞鸟又隐喻着未知和不安。



尘封废弃的铰轮

仿佛巨大水车一般的东西，却立在遗迹中，应该是升降运输重物或者控制吊桥一类的功用吧。斑驳侵蚀的痕迹与青苔一起诉说着时间。





森严而又孤独的堡垒

典型的欧洲风格建筑，这座耸立在山岗上的小小城堡于桀骜中也流露出一种威胁式的压迫感。如此残败是缘于何故呢？



沉默与冷酷并重的都城

缘山壁而起的建筑带有一些古佛教的韵味，红幅与人工瀑布更显出了它的气势威严，但那些吊起的铁笼只怕是为了刑罚拷问而设的吧。



从天至地喧哗缭乱 双刃闪动终末的绚烂



在“锁剑”模式下我们还可以用剑链将敌人缠住，作为武器的一部分抡出去，爽快满点。由此还可以衍生出不少战术。

满目烟尘和杀意下是凄凉沉重的过去



二刀流注重技巧的变化和组合，连续技表现十分丰富。

大剑模式下人物动作的劲道十足，写实有力，不过高攻击力的同时速度方面就会有所欠缺，所以此模式不可随心情蛮用。把握好距离后先行出手是此模式重点。

速!力!极!决死的碰撞

锁剑还可以制作出“飞行道具”，地上的各种堆放物都可以被打飞出去攻击敌人，拥有相当喧哗抢眼的视觉表现。

Heavenly Sword是神的器物，神之剑并非凡人可以随意驾驭的，普通人使用它会触怒神的威严，其代价就是生命力会被其一点一点地吞噬掉。我们在屏幕上看到的英勇的女战士，其实已经没有多长时间好活，但在那一刻到来之前，她的剑都不会止息……

现在游戏的系统已经确定为女主角的战斗方式和技巧可以在三种不同的模式（Stance）间自由切换，这也就相当于一些格斗游戏角色拥有不同的架构。模式不同，Nariko的招式、进攻套路、连续技、判定以及作战思路都将截然有别。其一谓之Twin Swords，是强调速度和敏捷身形的二刀流，这是在一对一面对强敌时常能发挥大功效的模式。与此相对的，则是突出一击必杀魄力的Power Sword——“大剑”。在这个模式下，Nariko将把双刃合一变为一把重剑克敌，富含力度感的斩击劈砍自然是十分豪快，并且在击破一些重型敌人或者防护装甲时将十分有效。第三种则是“锁剑”（Chain Swords），一种极度强调攻击范围的模式，神之剑将延伸出链条变为飞刃，涵盖极大的范围和广阔的角度。不过这种模式下的攻击力相对贫弱，适合在大军势中的乱战厮杀。

除了具体的动作性方面，制作人特别提到了“电影感”的问题——除了将以运镜、光源等手段来带给玩家临场感受外，所有情节的交代也都将随着游戏的进行而实时交待，而不会采用“打着打着突然插入剧情”这种方式——这也是制作人员相当厌恶的。总之游戏的目的就是以高度的流畅和临场感吸引受众投入其中的每一分钟，所有故事的交代、音乐的烘托以及战斗的节奏，都以“一出精彩的电影”为目标制作。从试玩版中我们就可以感受到变幻的镜头语言带给我们的特别感受。

追随流行而又不舍弃个性 以独到的方式表达电影语言

Check! 展会上，看得到的与看不到的

这次的TGS上，本作展现出了更多的细节和内容。虽然对于“西方的东方女性”我们已可以理解接受，不过就目前来看人物表情等方面仍有可塑空间——战斗中表情没有丝毫改变并且永远是一副没睡醒的样子，这实在对作品气氛及受众投入感方面都有负面影响。

此外作为开发商，Ninja Theory几乎可以说是“可爱”，他们的主页与其说是官网更不如说是一个Blog，颇有些简单随意的感觉。当然了，“简陋”并不是重点，关键是从平实的字里行间我们可以读出这群人那种发自内心的对游戏开发的热情。这是一个西方的开发团队，他们的上一部的作品是一个风格怪诞的XB游戏：“Kung Fu Chaos”。这次来到了PS3平台，据他们说，其实早在03年中期，甚至还没有“下一代主机”这些概念的时候，他们就已经开始构思和策划这样一部心目中理想的作品了，确实是有着远见和目标。而作为SCE来说，积极吸纳有创造力的西方开发团队，也对其在欧美市场的发展大有裨益。 □文/唯夜





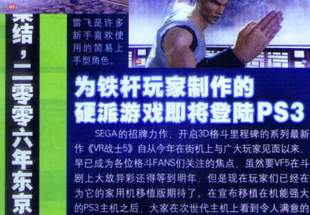
十周年的感动

万众瞩目格斗大作登陆PS3 移植工作顺利即将闪亮登场






本作中场地上的雾化效果比以前更真实了，人们在玩这个游戏的时候会觉得更真实。



雷飞是许多新手喜欢使用的简易上手型角色。

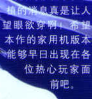
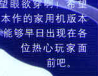
结，二零零六年东京游戏展完全报道

PS3	本刊译名：VR战士5				CERO
	SEGA	价格未定	2007年发售		
格斗对战	蓝光光碟	日版	1－2人	记忆容量未定	

为铁杆玩家制作的硬派游戏即将登陆PS3

SEGA的招牌力作、开启3D格斗里程碑的系列最新作《VR战士5》自从今年在街机上与广大玩家见面以来，早已成为各位格斗FANS们关注的焦点，虽然要VF5在斗剧上大放异彩还得等到明年，但是现在玩家们已经在为它的家用机移植版期待了。在宣布移植在机能强大的PS3主机之后，大家在次世代主机上看到令人满意的VF画面的希望有了更多保证。不过从现在的情况来看，要在新主机上玩到该作品，也得等到明年了。由于一些技术上的客观原因，国内的机厅还不能引进VF5（消息来源：大怪），所以国内的玩家只好等待家用机的移植了。移植的消息真是让人望眼欲穿啊！希望本作的家用机版本能够早日出现在各位热心玩家面前吧。




世嘉对十七位格斗家的性能评价

开发VF5的世嘉AM2研对于游戏中的17位人物进行了系统的评价，我们可以通过他们的评论看到这些战士的实力。



AKIRA 为追求强大的自我而奋斗的孤高的八极拳传人。破坏力很高，打击、破防与当身的幅度都很广，追加中段浮空。



PAI 陈佩擅长使用的是华丽的燕青拳法，依靠速度与技巧抵消敌人的进攻。抵消之后反击的范围比较大，容易得手。

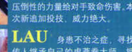
WOLF 全体角色中拥有杀伤力最大的投技的人。强力投+打击即使是在体力低下时也可以反击，将敌人打到浮空攻击。



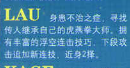
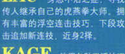
JEFFRY 擅长角力技、打击与投掷并重的豪快型角色。用压倒性的力量给对手致命伤害。本次新追加投技，威力绝大。



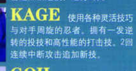
LAU 身患不治之症，寻找传人继承自己的虎燕拳大师。拥有丰富的浮空连击技巧，下段攻击追加新技，近身2择。



KAGE 使用各种灵活技巧与对手周旋的忍者。拥有一发逆转的投技和高性能的打击技。2回连续中断攻击追加新技。


GOH 使用柔道和古武术的J6派遣的暗杀者，擅长使用强力关节技和投技。新加中?上?中连续技，迷惑力大。




BRAD 使用泰拳的踢打拳击手。使用灵活迂回的招数翻弄对手，使用肘、膝技提高制约能力。中段拳后追加新技。



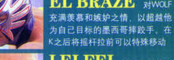

AOI 使用以当身和打击结合为特征的合气柔术。当身判定时间长，可以制约对手的动作。天地阴阳后追加新技。



EILEEN 与祖父一起生活，从小练习猴拳。她的动作灵活，CANCEL技多，适合中上水平玩家使用，连技也很多。



EL BRAZE 对WOLF充满羡慕和嫉妒之情，以超越他为自己目标的墨西哥摔跤手。在K之后将摇杆拉前可以特殊移动



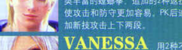
LEI FEI 使用多种技巧将对手架返的少林拳高手。容易上手切易形成连续技。这次在睡罗汉式之后接P攻击中段。



JACKY 他的截拳道招式很好用，平衡度适中，连续技输入很简单，大部分玩家都可以轻松使用。追加腿技较难掌握。



LION 使用中距离技巧种类丰富的螳螂拳，追加的2种返技使攻击和防守更加容易。PK后追加新技攻击上下两段。

VANESSA 用2种不同风格的技巧实现攻守一体的角色。进攻状态追加连续技，将对手打至浮空状态，形成新的连续技。



SHUN 舜帝虽然年事已高，但是仍然在寻找合适的人做自己的弟子。今回在P之后追加中段新连技，可CANCEL。



SARAH 使用以腿技为主的武术，虽然身体轻盈但是拥有强力的浮空技。上段和中段全回转攻击时2连击后可CANCEL。







游戏的场地和人物比过去更加细致了。

游戏中出现的新人物艾琳是许多人关注的角色。她使用的猴拳动作灵活，可以出现许多种不同的变化，是最近日本街机厅中受关注比较多的一个角色。

Check! 关于街机版VF5

目前在日本流行的VF5专用筐体价格为3214000日元（约合人民币225000元），国内机厅没有引进的最重要原因是主机要在装配完毕之后进行网络验证，而中国的网络与日本又存在着许多不兼容的问题，所以5代的机器暂时无法在国内普及开来。不过现在VF5在日本已经流行一段时间了。日本各地的许多街机厅里也引进了这台机器，配合最新的“VF Terminal”终端系统，玩家们可以像上一作一样设计自己喜欢的人物形象，而VF TV电视节目则转播一些高水平的对局，并且进行分析以及指导使用。玩家们只要花费不多的钱（100日元），就可以将自己玩过的最满意的比赛存储下来，以后还可以以电子录像的方式下载到他们家中的电脑上。

至于PS3版VF5的移植问题，目前SEGA方面已经很明确地表示，家用机版的VF5可以选择16：9或者4：3的画面，而且支持HDTV，可以取得更加接近街机的效果。本游戏将在2007年的时候推出。　□文/猴子

VR战士五代目移植PS3工作进展如何？且听游戏制作人把开发感想详细诉说——

目前《VR战士5》的开发情况是许多玩家关心的问题。所以这一次我们采访的人物是VF5统括开发主任大崎诚、VF5游戏开发导演片桐大智以及VF5统括开发副主任木原卓。

——这次开发VF5的时候，你们是以什么为基本概念进行制作的呢？

大崎■VF系列已经有很长的历史了，而游戏的基本方向并没有改变，一直以追求虚拟真实（Virtual）为进化基础，这一点是早就决定的了。在游戏设计的概念中，“虚拟真实的乐趣在哪里”是我们创作的原点，而结论就是“虚拟真实的乐趣在玩家身上”。所以这次制作的时候，我们考虑到的是使众多玩家都有所收获，所以主题确定为“兴业”和“体育精神”。所以我们除了“VF TV”之外，还设置了“VF Terminal”的终端系统。

——本作使用了新的基板“Lindbergh”，这种硬件将对VF的世界产生什么样的影响呢？

大崎■玩家们最关注的毕竟还是游戏的画面。业务用机器的进化中最注目的地方，还是显示器的解析度。MODEL2的解析度是496×384，NAOMI与Chihiro是VGA解析度（640×480）。这一次我们的基板用的是WXGA的解析度（1280×768）。说到技术问题，海外制造商在开发PC游戏时采用的最新技术使日本的制作人很关注。这次采用“Lindbergh”，也是顺应局势的举措。但是和PC游戏不同，我们的街机游戏追求的是每秒60帧的无拖延的画面，不能容许有任何的差错出现。所以为了开发和调整渲染系统，我们着实花了不少的时间。VF5的开发，前后大约用了2年左右。

——说说游戏性的问题吧。这次的VF5导入了许多新的要素，那么游戏对战会发生什么样的变化呢？

片桐■在导入新的要素之后，会产生什么样的状况呢？在这种状况之下，又应该做出什么样的选择呢？在考虑到这些问题之后，我们才能制作游戏。其他的工作也就是诸如指令的设定、角色形象的调整等等细节的工作。首先我们是以4代为基础，然后适应新的系统开发了5代的游戏。

——新的角色艾琳与埃尔?布雷兹，他们使用什么流派的格斗技，为什么选择他们参加VF5呢？

木原■艾琳使用的猴拳动作很有意思。她的招式中有许多地方可以cancel，灵活多变，用起来自由度很高。埃尔·布雷兹使用的技巧范围广，墨西哥摔跤技可以实现空中杀法，很有魅力。这种特色是以前的角色所没有的。应该很有意思。

——那么在最后，请你们向玩家们说几句吧。

木原■和以前的VF游戏相比，VF5在新的系统方面下了很大工夫，动画作成应该是很有乐趣的事情。即使是以前没有玩过VR战士的人，在看过电视上播出的节目（VF．TV）之后，也可以对VF的世界有所了解。宣传片的制作、实拍的节目都很有意思。通过VF Terminal可以将游戏拓展到一个新的高度。

片桐■总之，大家在最开始的时候可以看看自己最注重的角色形象，这次我们对Upper系的调整使角色的战斗更有特征，首先不必知道全部的技巧，只是试试自己得意的几下子，通过观看VF．TV可以使自己的格斗技术进一步提高，总之VF5还是要靠自己研究。

大崎■这次我们把握最大的是角色的“接触感”，用眼睛是看不到的，打击时拳拳到肉的感觉。而角色的操作也简单了，在游戏的时候得到各种道具，对于玩家自己来说是一种很高的成就感。除了对战之外，还有许多地方存在着乐趣。

采访后记：从我们目前得到的情报来看，SEGA要把Lindbergh基板的VF5完全移植到PS3上，并不是PS3机能不能达到的。但是要解决街机与家用机不具互换性的问题，并不是一个简单的移植就可以解决的。由于PS3机能的强大超过了Lindbergh，所以这在某种意义上是可以算是VF有史以来第一次“名副其实”的现行的完全移植（像移植以前作品的PS2版MODEL2版VF2不算），所以只要给SEGA足够的时间，这部大作一定会出现在家庭电视的画面上，而且将是高清晰的画面。现在我们现在能做的，只有等待。

天降大任，移植之道真如铁；翘首以待，而今迈步从头越。



索尼克系列15周年纪念作！从1991年那只蓝色的刺猬首次映入我们的眼帘开始，到现在索尼克的世界里已经有了众多能力、个性各异的人物，其中不乏大人气角色。这次的新作登场在如此特定的历史时期，无疑有着重要的意义。本作的主题之一可以说是"回归"，很多地方的韵味都将向15年前那震撼世界的速度感靠拢！

PS3	本刊译名：刺猬・索尼克			
	SEGA	价格未定	2006年内发售预定	
极速动作冒险	蓝光光碟	日版	1-2人	记忆容量未定

华美的水之都索林娜，繁华的炎之祭典正在庄严大气地举行，就在此时——蛋头博士再次出现！这次，他劫持的目标是王女艾莉丝，因为她掌握着"灾厄之炎"的秘密。这次蛋头博士又在渴求怎样为祸人间的邪恶力量？艾莉丝那看上去十分娇弱的身体里又为什么蕴藏着这样的秘密？祭典上手无寸铁的众人面对猖狂跋扈的蛋头博士以及他的机器人部队的突然袭击，手足无措。而在这种情况下，自然就是——

我们的英雄索尼克登场！他突破敌人部队的阻截，抱起王女，以他那标志性的速度疾速而驰。

当然，出于"剧情需要"，最后王女还是被蛋头博士劫走，而索尼克将再次踏上他的征途。

系列最新作将有三名主人公登场，除了我们已经很熟悉的索尼克及暗影之外，还有"刺猬家族"的新成员白银（Silver）。三名角色特色各异，将从不同的角度来演绎这次的故事。

暗影

索尼克的好敌手，相比起正义感十足的前者来说，Shadow身上自有一种"暗"的魅力。

注意看Shadow双手的姿势，这难道是……龟波气功对元气弹？

黑红色的暗影，看上去压迫感十足，这种非冲撞的战斗方式也是比较少见的。

Shadow是三名角色中偏重"力"型的人物，有着出色的格斗能力。他拥有强大的暗黑能量，本来就身具多种与"混沌力"有关的技能，这次更是在"混沌力槽"（Chaos Charge）蓄满后有着限界突破的效果，进入"混沌爆发"的模式，此时通体发红的Shadow其破坏力、威力和范围都将有惊人的提升。此外，Shadow还可以驾驶各种乘物，充分发挥其上的火力，给予敌人致命的攻击。



水之都华灯溢彩，硝烟中命运交错。

这开篇华美的CG，气势上佳，是世嘉作品中少见的手笔。这一方面是配合新主机新平台的需要，另一方面也是自身向大众口味靠拢的举措。本作的剧情在动作游戏的层面上较为深入，配上这样的开场也是恰当的。

算起来，系列中索尼克深入"人类世界"的情况也是很少的，而这次开篇就英雄救美，抱着王女疾驰，真是别有一番风情。

特色截然不同的人物 多线叙述的故事

SILVER, ESP POWER ON!

首先要说明，Silver是一名男性。与其他二人比起来，他的特点既不在速，也不能说在力，而是"心"。其有着强大的精神念力，可以凭此随心所欲地在不动声色中操纵许多东西。抬起汽车、扭弯铁栅、凌空飞翔……一名标准的精神力战士。Silver的目的是阻止破坏未来的元凶，但为了改变未来，就必须从现在的世界开始。如此看来本作确实有着类似"时空穿梭"之类的背景设定，如此也可以解释为何会有一个满目疮痍、残破不堪，仿佛经历过末日冲击的世界。

不过那个被破坏的"未来"究竟是源于何人之手？与本次故事开端中所涉及的"灾厄之炎"又有何关系？难道蛋头博士的魔手能触及跨越时空的距离？

只要不是连接在地面上过于沉重的物体，Silver都可以凭精神力操控它们，实在令人敬畏的力量。

Silver在飞行时的姿态也十分有电影式的感觉，酷劲十足。不知他的飞行是随心所欲的还是会有气槽之类的限制。

SONIC, CUSTOM ACTION!

作为系列传统的主角，索尼克的特长自然在"速"。这只超音速刺猬的高速冲撞以及对敌的连续踩踏都是传统技能了，不过这次索尼克在动作方面的表现将远不止于此。游戏为索尼克设计了"个性技能装备"，在战斗场景之外的市街（Town Stage，相当于RPG中城镇的概念），索尼克可以从商店中购入新的战斗技能用以强化自身实力。想当然的，可购入的东西应当是随着游戏的深入而逐步开启，并且应该会设计一些购入或开启条件苛刻的隐藏技能。目前还不清楚所购入的技能都可以同时装备上呢，还是有着技能栏数目的限制，如果是后者的话，相信会为游戏带来更多的策略性。

这已经是具有RPG性质的成长要素了，采取这种做法当是系列首次。此外本作中索尼克也可以与众多的人对话以获取信息并推进游戏发展，这在系列中也是不多见的，之前应该只有DC上的第一作采用过这种设计。

高度立体复杂化的大舞台

实际游戏中，这一堆落木的相互碰撞将涉及复杂的后台物理引擎运算，这才是凸现机能的地方。

索尼克身后水潭中那只「大乌龟」不知是敌是友，抑或只是一个供索尼克落脚的可移动的「湖心岛」？

Check! 新气象、新思路、新深度

比起E3来，本作在TGS上的表现又进一步，可以感受到声光效果等都有所提升。自从SEGA被兼并之后，索尼克算是较为活跃的老牌系列了，最近赶上这批新主机的浪潮，更是新作频出，数台新主机上发售，算是为世嘉fan和索尼克fan注入了一剂强心剂。从体验版可以看出，世嘉在不放弃那种"本格"硬派的作风之外，也在考虑求新求变，在系统设计、人物设定等方面努力贴近流行口味，争取更大的受众。这是一种积极且良性的改变，世嘉在经历无数风雨波折后正日趋懂得生存之道。 □文/唯夜

正在独立运作公司的制作人中裕司。

十周年的感动

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

狂野最速的体验 山脊最新作向PS3发进

RIDGE RACER 7

PS3	本刊译名：山脊赛车7			CERO
	NAMCO BANDAI	价格未定	2006.11.11	
赛车竞速	蓝光光碟	日版	1-14人(预定)	记忆容量未定

不知不觉间，正统系列赫然已经进入第七作了！目前官方公布了大量设定和资料，赛车fans一起来先睹为快吧。本作主菜单下将有七大选项模式（大奖赛模式介绍请见右页）：在线竞赛（Online Battle）最多可以14人同时在赛道上比拼，它的最大乐趣以及与下面模式的区别在于组队战。全球竞速挑战（Global Time Attack）模式允许玩家通过PS3的网络功能，在全球范围内寻找对手，追求极致！街机（Arcade）模式则是标准的一机多人同乐，此模式下当然要分屏的。UFRA特别活动（UFRA Special Event）与本作中的虚拟国家"Ridge State"类似，UFRA也是游戏虚拟出来的赛车组织。这个选项其实就是对应日后的一些新资料或补丁的追加下载。车辆改装（Machine Connector），这是本作最大的变化，以往作品中最多只是变换车辆外观涂装一类的东西，而这次，将是系列首次我们可以对车辆的内外部都进行比较彻底的改装。排位资料浏览（Ranking Brower），在此处我们可以查看自己的名声、赏金、在线比赛分数等等一系列排名。

Check! Ridge Racer，新主机的嫁妆

现在的山脊系列只要有新平台，它必定捧场，随主机首发已经成了规律。这本来是一件很有面子而且赚名声的事情，但近几年来几乎是出于"惯性"的制作和发售使得系列在质量方面缺乏提升，混个脸熟的结果反而是逐渐被漠视。不过实际接触过7代后，感觉变革之处虽不胜在创新，但长在漂亮和体贴。希望会社本身的路子也要走得再宽一些。



□文/唯夜



全国大赛的挑战过程中，还可能取得各种高级的汽车配件，全看你的成绩了。

为了增加玩家的成就感和临场感，菜单右方会随时更新你的成绩在全世界的排名，而下方还会虚拟播报新闻。

游戏画面的色调和光泽处理得令人感觉十分舒服，仿佛空气也有了质感，驾驶一定会很惬意。

纵情驾驶穿越繁华 领略自然，迷失在引擎的轰鸣中

PS3 Wii XBOX360





大奖赛全制霸，做最高级的Rich Racer！

在挑战全国的大奖赛模式（Ridge State Grand-Prix）中，游戏将提供44条赛道（正逆各22条），40个车种，大约160站比赛。同前作类似，这些赛事将被分为14个区域，以取得高名声（FP）和财富（CR）为目标努力吧！全部取得优异成绩后，游戏会提供隐藏赛事，其中最高级的“Final GP”是需要很高名声才可以开启的，届时会是永濑丽子亲自为你送上邀请函哦。



UFRA的特别招待状 遨游RIDGE STATE全国度

在大奖赛中取得一定的成绩后游戏就会奖励新车，如同前作一样，这次我们在每得到一台新车时，都会有艳丽的新车运抵卸载的动画欣赏！有赖于PS3的强大机能，这次的CG将更会在场景和气势上下足功夫，使人成就感十足！



以盛大场面为我们的胜利欢呼

随心所欲改装 用自己的特色征战

本次的车辆调整分为外部改造（Exterior Customize）以及性能强化（Performance Customize）。玩家不必担心对车辆专业知识的不够了解而导致困难重重，山脊将各种改装处理得简单易行，虽然彻底，却不复杂。打造好车来挑战大奖赛吧！



“Drift+Nitro”，加速和飘移为你升华令身体窒息的感受。

从涂装、保险杠、反光镜、侧挡等等一切外观设置都在外部改造的范畴之内，对于一辆车来说，全部的变化组合最高共有375000种之多！而赛车的内部强化就更是实用，我们可以调节引擎性能，或者在满足条件后直接更换成更高级的引擎，甚至可以对系列的经典系统“硝基加速”加以强化！比如增加储存槽，延长持续时间等等，甚至我们还可以观察到对手车辆当前的能量储备，这样自身的战术就更有针对性。所有性能强化的组合变化也达到了7150种。本作特别注重了赛道布景及环境氛围方面的刻画，驾驶自己的爱车在各种风情中飞驰吧！

广阔的视野使人的心情豁然开朗，一马平川令我们更有狂飙的欲望。整体景色相当具有美洲风情。

倾泻而下的瀑布 令人渴望一逞胸怀



赛道所在之处是一座极速发展的综合性城市，我们不妨注意一下住宅区牌子上的那些汉字，令人不禁会心一笑。





现实感强烈的现代都市面貌



这辆停靠在路边的车名为KAMATA RC410，是本作初登场的新主力车型，其排气量4,000cc，驱动方式为FR，长宽高依次为4400mm×1980mm×1250mm，最高时速317km，漂移类型标准。

斑驳的树影十分真实，那种阳光所带来的温度几乎都要从画面中呼之欲出。

静默的石像 下瞰极速的奔驰

静谧如仙境 一路绝好风情

以神秘的热带雨林和寺庙遗迹作为背景，这种大手笔也是系列的创举，使赛道有了相当的历史厚重感。

宿命结，断苍岚，血焰朱雀门

平氏的妖魔军队直逼平安京，这样一支部队仅仅是夺还"失地"就会满足的吗。还有那个身披斗篷的老婆婆又是何等身份？

波澜壮阔的一曲长歌 日本历史上最早的英雄



神威发动的瞬间，光芒四射，在本作的设定下更有一种斩妖除魔的气势和魄力。

Days of the Blade，是本作英文名称的副标题——所谓剑刃之日，也许必须用武力和战斗，才可以切开通往未来的道路。

续作时间设定在前作3年之后，正当源赖朝率军继续追讨平氏势力之际，却有传言说，平氏军队纷纷突入平安京！为辨清流言真伪，此时刚与兄长相会的义经决定亲赴平安京一探究竟。在那里等待着源义经的会是什么？到底又是谁在统领这支平氏部队？军中相会之际，赖朝与义经两兄弟盟誓共讨平氏，正是兄弟情谊深重，但历史的脚步会如此简单平缓吗？这部时代剧对此将如何深入演绎，我们拭目以待。

「世事如沧桑，盛衰本无常……娑罗花失色，春秋梦一场」

Check! 自力门户难，生存更不易

打开Game Republic的网站，虽然做得也算比较细致体面，但还是可以从中感受到创业初期的艰辛，冈本吉起身为社长也要不时亲自上阵推广一番，那个号称每日更新的主页显然也是吸引人气与关注的一种手段。再著名的制作人，脱离了原本的会社，也就意味着告别了所有可以倚仗的作品品牌。而离开了品牌，基本一切都要从零开始。我不禁又想起来在E3展会上所遇到的冈本吉起，在给我们签名时的他看起来一脸的若有所思，虽然签的十分认真，但相信他的心中有无数忧虑和挂怀的事情吧。不只是Game Republic，现在的软件商都要对硬件商表达出一种倾向，或者说做出一个选择。现在已不是当年的乱世时代，想做个不偏不倚左右逢源的第三方是很难的事情，尤其是对于刚起步的公司而言，谁都不得罪实际上就是见外于所有人。

看着TGS上的琳琅喧嚣，却也感觉不过云烟过眼——多少年前，谁又曾想到业界会变幻若斯？而到了明年，也许TGS也会与E3一起向我们告别。繁华沉浮，生存是一件很艰难的事，使我不禁有了上面不知所云的感慨。 □文/唯夜



本作中除了义经与弁庆之外，静御前终于也成为可使用角色。游戏中按下方向键就可以自由地在三名角色间切换。在主要战斗系统方面，游戏秉承了前作的动作风味，写实又不失美感，并且"神威"也依然健在。虽然目前在系统上还看不出太多有别于1代的重大调整改变，不过相信成品定会是稳重与进化并行。

本作的核心思路是更加强调"个性"与"合作"，不同人物适用于不同的作战状况，而游戏将从关卡设计上鼓励玩家在具体战局中多做思考，不同角色间多做战术配合，好比以力量型的弁庆将大型敌人的护甲击破后再用义经速攻就是一例。而在具体战斗中，于一套攻击途中适时切换成其他角色并形成连续技也是可能的，这种设计将使游戏的爽快感和可研究深度再上一个台阶。

源氏 II

日版首发阵容中的重头作品，目前已经有了相当高的完成度。虽然是一个刚起步的系列，但由于题材、类型以及制作人等因素的关系，它注定了将有一条比较受人瞩目的成长之路。



神威"结界"中毙敌于转瞬之间，本作中的神威性能大幅强化，是更加可以倚仗的攻击手段。

是开始而非终焉 义经讨魔新篇章

PS3	本刊译名：源氏·神威奏乱			CERO
	SCE	价格未定	2006.11.11	
动作演武	蓝光光碟	日版	1人	记忆容量未定



一击碎岩，鬼若身具千人力 不拘一格，义经英名后世传

作为传统人物，弁庆无疑是力量型的，固然在攻速方面有所欠缺，但将周围的敌人一扫而飞的豪快感是无与伦比的。相对来说，义经无疑走的是力速平衡的风格路线，并且他的跳跃力优秀，二者在杀敌时切换配合，事半功倍。此外，神威也摆脱了前作中“一闪的辅助”的被动存在，本作里发动神威后，可以不必等敌出招后再行反击，而是可以直接发动攻击，连续毙敌。

需要特别注意的是，这次游戏中也有会发动神威的敌人！

本作同屏人数大量增加，而同时各种特效光影表现得更加绚丽夺目。



朱雀门外的死斗！人物的建模细腻，动作逼真，火光冲天的大殿更是十分真实。

静御前：历史上忠贞坚强的舞女，游戏中天钢的守护者。

源九郎义经：历史上著名的悲剧英雄，其剑法独树一帜。

武藏坊弁庆：忠义刚勇，是号称拥有千人之力的无双武将。

雷霆一击扫千军万马 百战炼磨无可匹敌

游戏的色调处理得令人感觉十分舒服，而颜色也反过来强化了气氛。

弁庆常常在需要大范围驱敌的场合发挥作用，在义经被包围时，也可以快速切换出弁庆横扫敌军。

白拍子舞，身虽飘零静待君 轻巧灵动，落于凡间莫染尘

前作中的花瓶终于摆脱了NPC的境地，本作中静御前的招式当以广范围以及连续绵密为特点，而且从其“巫女”的身份看，也许招式中还会包含法术一类的攻击。静的武器名为“微尘”，长可及远，伸缩自如，并且此武器不只是在战斗中发挥作用，静可以利用场景中的一些设置，使其发挥类似“勾索”的功用，进行远距离的移动，到达一些原本走不过去的地方，这种特性的设计同时也就增加了游戏的探索要素，估计游戏中会有不少隐藏要素与之相关。

静的攻击虽谈不上强力，但范围方面十分可以信任，并且速度方面必然比弁庆快得多。



想不到静竟然也可以做出这种暴力攻击来，这一腿踢得是相当凌厉，而且出血表现也够强烈的。

静若处子，动则如仙女飞天

利用微尘凌波飞渡，如果游戏中多安排类似设定的话，挖掘起来很有乐趣。



以跳跃攻击令敌人浮空后再施以连击，是敌人不多时作战的好手段。

柔丝作飞索，纵横来去

一段神情忧伤，两处神秘过往 正邪或亦难分，对面但恐难言

统领军队袭击平安京的人，就是下面这位女武将平敦盛（注意历史上的平敦盛可是男人，是平清盛的外甥，但据传生得十分秀美）。只是她统率的这支军队，与其说是平氏军，不如说是妖魔军团。据说复兴平氏一门的关键就在于“魔障钢”，难道就是这种东西造就了这支可怖的军团？率领着这样的一支部队，平敦盛的真正目的是什么？

义经赶回平安京的时候，熊熊烈焰正吞噬着朱雀门，无数魔怪就在眼前，他要再一次投身于炽烈的战斗中去！

虽然是妖魔军团的将领，但我们从她身上感觉不到太多邪气，不知这几乎显得有些忧郁的脸庞下隐藏着怎样的故事。

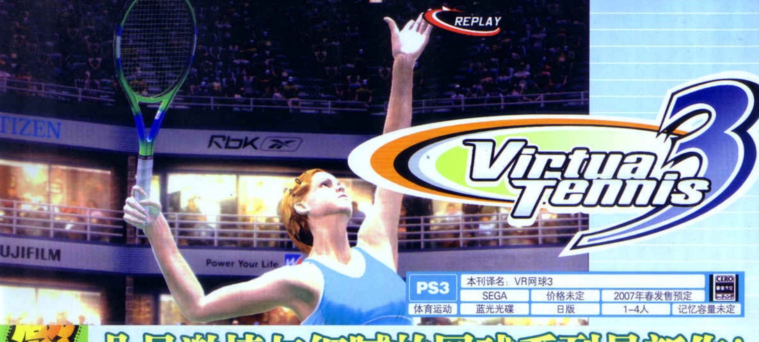


并非无情的双眸

虽然听不到，但我们能想到那笛声的怪魅凄婉。

魔嚎鬼怒杀机 淡夜冷空孤笛

怪物胸前那类似晶石的东西应该就是来源于魔障钢了，这既是它们力量的来源，同时也正是他们的弱点。注意并非所有敌人的弱点都这么明显。



PS3	本刊译名：VR网球3			CERO
	SEGA	价格未定	2007年春发售预定	
体育运动	蓝光光碟	日版	1-4人	记忆容量未定



凸显激情与细腻的网球系列最新作！

世嘉的VR网球系列家用机上的最新作，在日本地区将只对应PS3版本。相比起简单直接的美版标题来，其日版名称“Power Smash”颇有一些热血的意味。游戏的风格大气，制作写实，并且提供丰富的多人同乐的内容，很值得网球FANS关注。

就目前了解到的信息，本作有20名世界著名球星以实名和真实形象登场！其中男子13名、女子7名，其中不乏大家耳熟能详的人物。与世界明星同场竞技将是非常有投入感和成就感的哦。游戏基本分为四大模式，其中世界巡回赛（World Tour Mode）当为最有游玩深度的模式。在这个模式下，我们将自创一名球员，然后用其巡游世界，挑战各种赛事，享受投入自我的成长乐趣。自创出的球员首先要通过练习赛（迷你游戏）和学院测试（挑战题目）来锤炼提升自己的能力，这之后就可以参加于世界各地举办的各种网球赛事。目前还不清楚这些比赛和场地是否也都会以实名登场，如果真是那样可实在是一件令网球迷大呼过瘾的事！想想看，一整年排得满满的ATP（或者WTA）赛程让我们发挥拼搏，那会多令人激动啊。

游戏以实名引入世界著名球星，绝对是一大卖点和亮点。球员的面部细节和表情被刻画得尤其认真，费德勒的头带、深眼窝和高眉骨就是他的标志。



在巡回赛模式下有很多道具可以收集，比如护腕球帽球拍一类的东西，不过应当是同VF一样，只具装饰作用。





使用自己喜爱的球星将非常开心。远处护栏上写的是Australia Challenge，而澳网的名字是Australian Open，看来赛事也许无法实名亮相？

同样是在世界巡回赛中，我们将会遇到各种各样的事件，比如通过胜利得到认同，名球员或激励你或向你挑战。

SHARAPOVA
今日はありがとう。
また別な大会で会いましょう。

力、技、心齐修炼
称霸网坛指日可待

Check! SPORTS，让彼此都轻松

论起体育题材类游戏来，我们很多人从直觉上都会认为日本市场的热度远不如欧美——当然了，足球除外，因为美国人就不喜欢这东西。就我们而言，若提及大作，一般是绝对轮不到体育游戏的。

其实我们不必把游戏要求得那么深的，好比一定要有深刻背景、严肃思考、艺术讲述才算体面。游戏不过是娱乐的一种，现在更是流行“短平快”式的乐趣享受；游戏不一定要去独创什么东西，反映既有生活内容也是可以做到很优秀的吗。体育题材就是这样一类作品，在很多人心中，可以将其地位提得更高，甚至可以由游戏，进而喜欢上运动本身。世嘉的这款网球，在展会上就相当吸引我。 □文/唯夜

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道
PS3 Wii XBOX360

协力OR对抗尽显游戏魅力

表演模式（Exhibition Mode）与竞赛模式（Tournament Mode）将主要提供同乐。前者允许最多四名玩家参与到比赛中去，大家可以自由选择对抗或是合作，并且我们可以详细调整各种选项设定，比如对战盘数之类的东西。而"竞赛"其实也就是对应街机的关卡模式，共有6关，与表演模式最大的不同就在于它最多只允许两名玩家合作双打。游戏的按键设置相当简单，最主要的其实只有控制移动的方向键以及对应三种击球方式的按键，便捷易行。但根据按键时间的长短、球的落点与球员之间的距离、球速等等因素，游戏会在击球时自行演算出各种变化来。反过来掌握并利用这些因素，我们也就可以制造出各种路线和力道的变化球。



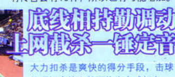
碰撞，火花四溅 多人对抗热情洋溢

对战或合作模式下精彩纷呈，游戏将运动中的姿态刻画得细腻真实。

紧张赛事之外亦不缺轻松调剂

团队模式（Party Mode）虽然也是一个多人同乐的选项，但它的内容可是与之前的mode很不相同。正如其名字所表达出来的，这是一个让家人或朋友在一起尽情欢快的模式，它包含的并非是正规的网球比赛，而是形式发生了很大变化的各种迷你游戏——当然都与网球有关了。此模式下可以允许2-4人同时进行游戏，大家可以在一起互相合作或"陷害"，妙趣横生。就目前的信息来看，游戏将提供7种"party game"供玩家选择。不过此前曾有传言会有10种，所以也有可能增加。

底线相持勤调动 上网截杀一锤定音



大力扣杀是爽快的得分手段，击球的瞬间会使人禁不住也大喊起来。

这种底线的低平球需要球员和操作者都要有很好的技术和相持能力。

Come on guys, Let's get on party!



这就是PARTY模式下的迷你游戏，利用发球机的接发球练习，对接发球的力度和角度都要有很好的掌控。

在虚拟中体会最真实的感动 我们也可以成为职业选手

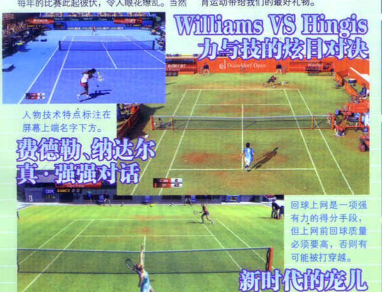
现实职业网坛每年的比赛是非常多的，男子方面，ATP每年组织的大小赛事大约有70个左右，而女子的WTA方面也有差不多60个。所有这些赛事从规模、名气、积分、奖金等因素来考察的话，相互间的差距是非常大的。从纯是为了让新人挣积分、总奖金也只有十几万美元的低级赛事，到全世界都会关注、总奖金高达数百万美元的大赛……每年的比赛此起彼伏，令人眼花缭乱。当然我们不能期望所有的比赛都会被囊括在这次的作品中，但很期待看到澳网、温网、法网以及美网这四大满贯赛事啊。若能真实选手配合真实场地，感动何止倍增。

VR网球强调的是豪快的扣杀以及迅捷凌厉的球路等等一系列可以直接令人兴奋的要素，比起真实的网球而言，可能会表现得稍显夸张一些——不过，激情和疯狂正是体育运动带给我们的最好礼物。

Williams VS Hingis 力与技的炫目对决

人物技术特点标注在屏幕上端名字下方。

费德勒、纳达尔 真·强强对话



回球上网是一项强有力的得分手段，但上网前回球质量必须要高，否则有可能被打穿越。

新时代的宠儿 M？萨拉波娃

玛丽亚·萨拉波娃



当今女子网坛人气和所得奖金最高的美少女，不仅相貌出众，球技也十分了得。刚刚在今年美网上赢得冠军。

玛蒂娜·辛吉斯



瑞士公主数年前战绩辉煌，比较纯粹的底线技术流。曾因网坛力量型的泛滥而黯然退役，但复出后上升神速。

琳德茜·达文波特



身高189公分，今年已经30岁的著名网坛老将，力量型选手，以大力发球著称。最近正在考虑退役的问题。

维纳斯·维廉姆斯



大威也曾是新一代的著名力量选手，击球时速曾达到过200公里以上，但今年由于伤病等原因导致排位下滑。

罗格·费德勒

当今男子网坛绝对的霸主，积分超过第二名2000以上，技术全面，鲜有败绩。唯一的缺点是不甚擅长红土场。

拉斐尔·纳达尔



红土之王，几乎是唯一可以同费德勒一争雄长的人。目前其红土场连胜纪录已达60场，今年法网冠军。

安迪·罗迪克



技术力量并重的选手，曾被认为是桑普拉斯的接班人，但其霸气和稳定性并不如设想，近来状态有所下滑。

戴维·纳尔班迪安



很有个性的阿根廷选手，在经过了一段状态下滑的低迷期后，目前已回升到了排名前5位。后场球是优势所在。

雷顿·休伊特



以脾气暴躁和口无遮拦著称，虽然年纪不很大，但休伊特已经算是上一代球星了，其辉煌都发生在4、5年前。

朱安·卡洛斯·费雷罗



在03年的时候，费雷罗曾坐到世界排名第一的位置，不过近年来的表现可谓一般。他在场上以移动敏捷著称。

十周年的感动

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道



神奇的中世纪王国

故事发生在巴兰德鲁王国，制作人表示这是一个“完全排除了科幻色彩”的世界，在游戏中不会有超越时代背景的机械物品或者其它要素出现。当然魔法肯定是存在的！



体积惊人的生命体

除了主角可以变身为高达七米的白骑士之外，游戏中还存在着众多体积庞大的生命体，其中有很多会作为敌方角色反对主人公，带来激烈程度足以超越常人想象的战斗场面！



埋藏众多头绪的故事

故事从一场突然的袭击拉开了序幕，除了主角所代表的“白骑士”之外，敌人阵营中也会出现“黑骑士”的身影。其中所涉及到的阴谋和谜团，都等待你去揭露。



怪诞的“风之种族”

和其它幻想背景的作品一样，游戏中也会有各种奇异的种族出现。“风之种族”就生活在这片大陆上，他们的生活与风息息相关，与主角的冒险也会有很大的联系！

奇异的融合 骑士变身！

主人公开始发动变身，此时将有极为华丽的动画演示。

变身完毕之后，主角与巨大的「白骑士之铠」便融为了一体，拥有了很高的战斗力。

全新战斗系统 神秘的“纹章”浮现

画面下部可以看到类似纹章的图标，显然是与变身相关的系统。

出人意料的变故改变了地位卑微的主角的人生。故事的开头看起来有些老套，不知厂商能否将其做出新意？

白騎士物語

しろきしものがたり

名门打造原创RPG大作 次世代主机演绎白骑士传说

顶级RPG制作厂商LEVEL5在本年度的东京电玩展上公布了他们为PS3平台制作的原创大作《白骑士物语》，其壮阔的世界观设定与瑰丽的画面表现让到场观看的玩家赞叹不已，而之前由LEVEL5开发的《勇者斗恶龙8》、《星际游侠》等作品的高素质更让人们对这款新作充满了期待！《白骑士物语》描绘了在中世纪背景中一个名为“巴兰德鲁”的幻想王国中所发生的故事，“变身”将是本作的关键词之一！

描绘厚重世界观的传奇故事，——中世纪王国变身英雄降临。

Check! 庞大装甲与主角融为一体！

《白骑士物语》的故事从巴兰德鲁王国公主的成人庆祝典礼上开始。在华丽而欢快的宴会上，一支神秘的黑暗军团忽然发动了袭击，国王在袭击中被杀，城市也被放火烧毁。原本安宁平和的巴兰德鲁王国刹那之间陷入了混乱和恐怖之中。主人公原本是为贩酒商人打工的学徒，在混乱之中他和公主一起逃入了地下宝库，并在那里找到了从古代遗迹中所发掘出来的“白骑士之铠”。主人公的命运在这里发生了难以预料的转折，白骑士的传说，从此降临在这片充满了幻想色彩的大地上……

LEVEL5代表取缔役社长、负责本作开发的日野晃博先生表示，本作将借助PS3的强大机能，展现庞大世界观的魅力。主角变身为白骑士后将有普通人身高的数倍，达到7米左右。而在游戏中主角还会遭遇到其它各种体积巨大的敌人，甚至有背上负载着巨大都市的生命体，给置身其中的玩家前所未有的压迫感！ □文／荇菜



白骑士铠甲的造型极具魄力，让人过目难忘。在剧情设定中，他是具有自我意志的半生命体，与主角融合之后将会有什么样的奇迹发生呢？两种生命之间，将产生怎样的联动关系？

华丽无比的战斗 巨人间的对决



将杂兵击退之后，体积更为惊人的巨型怪物随之登场！白骑士是否能从容应对呢？

PS3	本刊译名：白骑士物语			
	LEVEL5	价格未定	发售日未定	CERO
角色扮演	蓝光光碟	日版	游戏人数未定	记忆容量未定

PS3 Wii XBOX360



《忍者外传Σ》将在原作的基础上增加新场景、新武器、新角色以及其它更多丰富的要素。原作中一些大家所熟悉的敌方角色也会拥有新的技能，让老玩家也能感觉到完全不同的挑战。主人公隼龙这一次可以使用"二刀流"作战，招式非常华丽流畅，酣畅淋漓！



揭示新的故事情节 令经典之作更加完美

另一件让fans们兴奋的事情是，性感的"恶魔猎人"瑞切尔在本作中也将作为可以操作的人物登场。在宣传视频中，可以看到她挥舞着战锤与魔物战斗的风采。和隼龙相比，她拥有很多独特的动作招式。

瑞奇尔的发型在游戏中会发生改变，这也将成为复刻版的一个新看点。

超绝画面素质 融合顶级动作手感

Check! 追求最高技术力的游戏！

"Team Ninja"的领头人板垣伴信是日本业界最具个性的游戏制作人之一，他一直以来信奉的理念就是"追求最高的技术力，在性能最强的主机上开发游戏。"在这个理念的支持下，Team Ninja出品的《忍者外传》、《死或生》等系列游戏都获得了很高的评价，画面素质令人惊叹，在同时期的游戏中堪称佼佼者。不过，这也使得这些游戏无缘登陆性能较为弱势的PS2平台。而进入次世代之后，PS3的硬件机能足以实现最优秀的游戏画面，原本为XBOX所独占的《忍者外传》也终于得以在PS系主机上发售，这对于爱好动作游戏的玩家来说应该算是一个喜讯。 □文/荇莱



"最好的动作游戏是哪一个？"一百个人也许会有一百个答案，但XBOX版的《忍者外传》肯定会是其中之一。这款作品于2004年3月发售，其超绝的画面素质、爽快的动作手感获得了极大的好评，是近年来不可多得的动作游戏经典作品之一。2005年9月，《忍者外传·黑》以资料片的形式发售，在原作的基础上增加了新的难度选择、新武器以及其它一些要素，而《忍者外传Σ》可以算作是第二次重制了。尽管如此，借助PS3的机能，"Σ"将有更加令人惊叹的画面表现，其它新加入的要素也都表现了制作者的诚意。

PS3	本刊译名：忍者外传Σ				CERO
	TECMO	价格未定	发售日未定		
动作冒险	蓝光光碟	日版	游戏人数未定	记忆容量未定	

NINJA GAIDEN SIGMA

次世代PS3平台为您打造

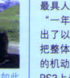
GT赛车HD

●SCE●价格未定●2006年12月●赛车●日版●人数未定●容量未定

并非次世代GT的次世代游戏

SCE公布了游戏的体感试玩演示，演示的效果为1080P。体感试玩展台前可以说是人山人海，开场经过30分钟后已经排起了长长的队伍。而且其中还有不少外国朋友的身影，可见GT赛车系列在亚洲以外的地区也有相当高的人气。制作人山内一典表示，GT赛车新作将参考《GT赛车HD》的制作经验，以及PS2《GT赛车4Online》的实验性网络服务营运经验，提供更高水平的3D绘图与网络联机功能。通过试玩可以看出作品的完成度已经相当的高，12月游戏发售应该没有任何问题。





皑皑群山中的赛道场景，看到如此秀丽的风景你还有心思开车吗？







画面美仑美奂 使玩家身临其境

赛车整体结构鲜明 现实与虚拟真假难辨

从截图可以看出，PS3平台上的GT赛车新作画面无可挑剔，至少对比同类游戏可以这么说。一台游戏机画面居然能够清晰到这种程度。

机动战士高达Target in Sight

●NBGI●价格未定●2006年11月11日●动作●日版●人数未定●容量未定

以一年战争为题材的最新高达

在众多高达系列动画作品中，最具人气的多半是描述广阔战争的"一年战争"系列。并且官方也推出了以其为轴心的多个外传作品，把整体的故事深邃化。这一次我们的机动战士高达将会在机能强劲的PS3上登场，已经整整跨越了PS家族前两代高达系列，将会在PS3上提升自己的画面质量，并且向进一步的写实靠拢，在游戏中甚至连机体上的小字以及污垢，都隐约可见！机体的动作之类都会愈加厚重，而战斗时候的临场感以及动作，也都是前两代机种不能带给你的！游戏之中有一个很重要的要素，那就是"破坏"。关于机体本身的破坏以及建筑物的破坏，都会影响到游戏的战略。



感受紧张的空气

迎接全新的挑战



回归高达的起点 重现一年战争的辉煌

部位破坏是本作的核心要素之一，经过战斗机动战士们某部位遭到破坏就会产生相应的变化。

大众高尔夫5

●SCE●价格未定●2007年●体育●日版●人数未定●容量未定

最为广大玩家喜欢的高尔夫新作

PS3《大众高尔夫5（暂称）》在本届东京电玩展中提供试玩。由Clap Hanz开发，日本SCE发行，知名高尔夫球游戏《大众高尔夫》系列以简单的操作、爽快的打击、各具特色的角色，带给玩家轻松愉快的运动游戏体验而广受欢迎，至今已于PS、PS2、PSP与手机平台上推出多款作品。本次于PS3上推出的《大众高尔夫5（暂称）》，是正统系列作第5代的作品，游戏将承袭系列作的一贯风格。



蓝天绿地，来打球吧！

硬件平台大幅强化，高分辨率画面来呈现出更为细致的角色与球场。

精确多样化的模拟运算与场景互动，还会加入新角色等众多新要素。



简单的操作方式 使新手也能简单驾驭

反抗-人类没落之日

●SCEA●价格未定●11月11日●FPS●日版●人数未定●容量未定

恐怖异形袭来，人类再遭劫难！

由Insomniac Games公司开发的《反抗-人类没落之日》是一款科幻题材的FPS游戏，游戏将背景设定在了1951年的英国，人类正面临灭顶之灾，但罪魁祸首并不是第二次世界大战。由于异形的入侵，二战并没有爆发，而是由一种Chimera的恐怖生物所引发的巨大灾难。这种神秘的生物具备惊人的破坏力和复制能力，他们妄图毁灭全人类然后取而代之。玩家要扮演美国突击队员Nathan Hale，带领美国和英国的士兵与Chimera展开最后的战斗并拯救全人类。在游戏展厅提供了单人和多人对战两种试玩方式，由于游戏画面出色所以展台前人头攒动。

救人类于水火中 超级突击队员奋斗



FPS类游戏对于表现主机硬件机能是最为合适不过的游戏类型了。

异形进攻这一题材在当今的游戏界几乎已经有了泛滥的趋势，而异形的外形也大同小异。

本作的时间设定在二战期间，描写人类与异形之间的战争。

有史以来最强家用机画面

非洲

●SCE●价格未定
●时间未定●其他●日版
●人数未定容量未定

再现非洲大草原的生态环境

《非洲》是个奇怪的游戏，与其说游戏还不如说是炫耀机能，游戏中展现了非洲大草原各种动物的活动，斑马、犀牛、长颈鹿什么的，但游戏具体怎么玩还未明确。《非洲》非常真实地还原了非洲大陆的野生世界。除了这次公开的画面和视频外，厂商并公布游戏的具体细节。但据消息SCE游戏制作人Daisaku Ikejiri将参与此游戏开发工作。他曾经是大众高尔夫3、4、Portable和Online的制作人。



PS3的机能虽强，能强到完美重现非洲草原的程度嘛？让我们拭目以待。

摩托风暴

●SCEE●价格未定
●2006年12月●赛车●日版
●人数未定●容量未定

驾驶心爱的坐骑向重点冲刺

游戏将加入复杂的物理模拟处理，将车辆与地形地物的互动、彼此间的碰撞、行驶时溅起的泥泞、压过泥地时对路面造成的变化等项目忠实的呈现出来。游戏中另外一大特色就是不同车种的混合赛制，你既可以选用轻巧的摩托车参加比赛，也可以选用体型巨大、威力十足的巨无霸参赛。选用不同的车对应的战术各不相同，如果在多人对战中，这种设定无疑会极大丰富原本枯燥无味的比赛。



多车种的混合大赛！你能在这样一场混乱的比赛中获得冠军吗？

LAIR

●SCEA●价格未定
●2007年春●射击●日版
●人数未定●容量未定

视觉效果魄力十足的射击游戏

乍一看以为是单纯的操纵飞龙射击动作类游戏，等到握住手柄实际游戏时候才发现与之前的第一印象有很大的不同。本作的操作基本上通过倾斜手柄的上下左右四方向实现，实际操作起来你会发现相当有投入感。没想到的是手柄的反应异常灵敏，刚刚进行试玩时候只是稍微倾斜了一下手柄，飞龙便做出了相当大幅度的动作。习惯了模拟座舱类游戏的玩家应该能简单上手。



不用说也能看出画面效果是超一流的，相信到游戏完成时会更出色。

战鹰

●SCEA●价格未定
●2007年夏●射击●日版
●人数未定●容量未定

一触即发的海陆空全面战争

刚开始游戏时玩家会控制一名步兵出现在地图上，周围有许多战斗机，可以自由搭乘。飞机升空后便开始控制机体了，遇到敌机时便进入类似于皇牌空战系列一样的模式。从画面中可以看出，本作采用高解析度画面。从低空飞翔的时候看到海面的冲击感和地面上各种设施的细腻度等等，是现任主机无法实现的画质。另外本作预定加入32人网络对战模式，会给玩家带来更爽快更精彩的体验。



看到这一幕你是否能够想到某个著名3D图形性能的测试软件？……

世嘉高尔夫俱乐部

●SEGA●价格未定
●2006年11月11日●体育
●日版●人数未定●容量未定

知名三兄妹助阵世嘉高尔夫

本作是以大型电玩版本为基础，并请到日本知名兄妹档高尔夫球选手宫里圣志、宫里优作与宫里蓝担任代言的高尔夫球运动游戏。游戏中玩家将操作宫里三兄妹或自创的角色，体验各种不同的比赛模式，在球场中进行比赛。游戏将通过类比摇杆的旋转与推动，来操纵游戏中高尔夫球挥杆与推杆的动作，重现大型电玩基板独特设计的操作手感，并将承袭大型电玩版的角色自定要素。



本作赛制丰富，分巡回赛、挑战模式、推杆赛与3洞赛等4种。

致命惯性

●KOEI●价格未定
●2006年11月11日●赛车
●日版●人数未定●容量未定

未来世界的另类"极品飞车"

《致命惯性》的时代设定为23世纪的未来世界，人类为了寻求新的刺激而开展了这一种危险性极高的娱乐项目，由人驾驶各种不同的反重力车辆进行高速竞速，而游戏取得胜利的唯一条件就是第一个冲过终点。因此玩家需要做的不仅是提高赛车的马力以及操控性，还需要强化装甲以及加装武器。如果拥有压倒性的攻击武器，在竞速中完全可以将其他对手全部消灭，然后慢慢悠悠的驶过终点。



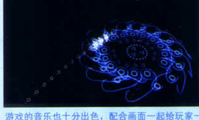
能够让人充分感受到光荣在本作中提倡的疾速快感和战斗刺激。

FlOW

●SCEA●价格未定
●时间未定●其他●日版
●人数未定●容量未定

次世代登场的颠覆传统游戏

如果说这次在东京电玩展的索尼展台中大放异彩的作品，非这款《flOw》莫属。在海蓝色的画面中，玩家控制像鱼一样的角色吞食在海水中的各种微生物从而不断增加自己的体型，游戏内容可以说相当另类。根据吞食微生物种类不同，玩家控制的鱼的体型也会随之变化，并且其它鱼会和玩家控制的鱼进行竞争。随着鱼不断下潜，画面颜色也会随着不断变深，就像是玩家身临其境深海一样。



游戏的音乐也十分出色，配合画面一起给玩家一种不可思议的感觉。

F1锦标赛

●SCEE●价格未定
●2006年12月●赛车●日版
●人数未定●容量未定

FOM（F1联盟）公认的F1模拟游戏

游戏画面的质感极为出色，对于玩家自身搭乘的赛车那份细节刻画可谓登峰造极。此外弥漫在赛道上的飞扬尘土，以及赛车碰撞后散落下来的轮胎、破片都极为真实，给人一种身临F1赛场的错觉。游戏为了尽可能的接近真实，在菜单选项上面下了非常大的工夫。此外，几乎所有的车队以及F1驾驶员都是采用实名登场，在这其中就有许多我们熟悉的超级明星的身影，喜爱F1的玩家绝对不容错过。



本作给人的感觉并非一款赛车游戏，而是带玩家亲临激烈的F1赛场。







□文/DeLaJSR

权威探悉PS3硬件奥秘!!
——业内人士详解东京展新情报

也许多年前索尼电脑娱乐（以下简称SCE）将自主研发的光盘游戏机命名为PlayStation的时候并没有预料到，十二年后PS系列主机已经取得了两次主机大战的胜利，并使索尼成功取代了任天堂成为家用主机领域新的霸主，PlayStation也从当年SCE旗下一个不起眼的品牌成为了集团一宝。经历了PS和PS2的辉煌，让玩家望眼欲穿的PS家族第三代主机PlayStation 3（以下简称PS3）在多次延期后终将于2006年11月11日正式登场。

以06TGS的最新消息为参考，PS3将发布两个版本，分别为豪华版和普通版，两者的区别就是豪华版配备了60GB硬盘和无线网络适配器，而后者采用20GB硬盘，只标配有线网络适配器，相比06年E3公布规格的不同是，普通版PS3也具备了豪华版所采用的HDMI接口。不过对于玩家来讲最好的消息莫过于索尼公布普通版的PS3价格从62790日元下调到了49980日元（含税价格，折合人民币约相当于由4290元下调到3410元），相信豪华版主机的价格和其他国家主机定价也会相应下调。且不论降价的原因是索尼顶不住舆论和市场的压力还是早有预谋的使用先扬后抑的商业手段，临近发售前做出将近100美元的价格下调确实打了其他竞争对手一个措手不及。

PS3从发布到现在规格的变化和两个版本的对比，可以参看文章末尾表格。

蓝光部分：BD真的技高一筹?

相对于竞争对手XBOX 360和Wii，采用蓝光光驱是PS3最独特的地方，考虑到蓝光在索尼PS3甚至家电市场战略中的重要性，文章将先进行介绍。

蓝光光盘（Blu-ray Disc，以下简称为"蓝光"或者"BD"）是下一代高密光盘标准，由于标准中使用了波长405nm的蓝色激光读取数据而得名，制订蓝光标准的组织是蓝光光盘协会（Blu-ray Disc Association，简称BDA），主要的成员有索尼，日立，松下，先锋和三星等，阵容可谓相当强大，BDA制定蓝光标准的目的是取代DVD，但蓝光并不是DVD的唯一继任者，竞争对手还有东芝与DVD标准的制定者DVD论坛共同推出的HDDVD标准，HDDVD阵营也有微软，Intel和三洋等巨头助阵。不过从03年开始两种标准的正式提出直到现今，两者也没有真正决出胜负，更没有谁能够取代甚至撼动DVD标准的地位。

近几代光盘技术的对比表，可以参看文章末尾表格。

由于使用波长405nm的蓝色激光可以在单位面积获得更大的数据密度，同样单面单层直径12cm的蓝光光盘的容量达到了同规格DVD光盘容量的五倍以上，即使面对竞争对手HD DVD也有将近7成的优势，由于蓝光还存在两层至四层的标准，因此在容量方面可谓没有敌手，不过市场方面的实际情况并没有蓝光阵营想象的乐观，首先，过于追求技术上的革新导致蓝光光盘不能使用原有的DVD生产线，因此造成了蓝光生产成本要高于HDDVD良品率却不如对方，上市也比对方晚的情况。而且双层30GB的HDDVD光盘也已经量产，面对25GB的蓝光光盘已经没有容量劣势，虽然用双层与单层竞争有"四手欺负双拳"的嫌疑，但消费者购买的不是技术，而是产品，绝大多数人并不会关心哪种技术更先进，更有发展，只会关心自己手中买来的产品是否能够满足自己的需求。除去蓝光光盘，蓝光播放器过高的定价（世面上发售的蓝光播放器普遍都达到了一千美元，几乎相当于市面HDDVD播放器价格的两倍）也阻碍了蓝光的普及。

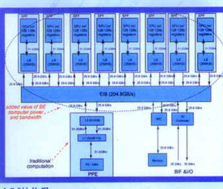
除去市场方面的情况，在一味宣扬的实际画面表现上，以高技术姿态自居的蓝光目前也是略逊一筹。虽然蓝光在支持编码方面和HD DVD相同都是支持MPEG2，VC1和H.264/AVC（后两者为新一代的视频压缩编码技术，相对于MPEG2能够提供更高的压缩比和更好的画面质量），但目前大部分已经上市的蓝光影碟都只是采用DVD影碟所使用的MPEG2编码技术，而同期市面上可以购买的HD DVD影碟却几乎都是采用VC1编码的，相比之下采用上一代编码标准的蓝光影碟在画质处于劣势。

在功能和交互性技术方面蓝光影碟面对HD DVD也是略逊一筹，HD DVD影碟使用的交互技术是基于HTML，XML，CSS，SMIL和JavaScript等Web技术的iHD Interactive Format（以下简称为iHD），iHD技术可以为HDDVD影碟提供类似于书签，画中画以及网络互动下载等功能，由于相关Web技术已经被广泛应用，因此iHD不但有很强的功能和灵活性，更具有开发容易的优点，相关人员只需掌握以上Web技术就可以踏入iHD的门槛，甚至完全不需要有DVD制作的相关经验。蓝光阵营也针对性的制定了Blu-Ray Disc Java（以下简称为BD-J）交互技术来与iHD对抗，基于Java技术的BD-J可以提供类似iHD的功能，但是相对于iHD已经广泛应用，BD-J的标准甚至都没有完全确定，截至目前市面上所有的蓝光影碟和播放器都没有搭载相关功能（或者只有少部分功能），比如目前华纳推出的几部同时拥有蓝光和HDDVD双版本的影片，其蓝光版就没有HDDVD版所具有的书签，放缩等交互功能，虽然后期的蓝光影碟会增加越来越多的特性，但对于消费者最糟的体验莫过于花费两倍的价格购买了蓝光播放器，却无法使用后期蓝光影碟的交互功能。而且为现有播放器增加BD-J相关功能无疑会让本以高昂的成本"芝麻开花节节高"。

了解了目前蓝光技术和竞争中暂时处于落后的状况，我们就不难理解索尼为何要冒着延期和失去传统用户的风险，坚持在PS3上采用成本高昂的蓝光驱动器了。从这个角度看，索尼宣称"PS3定价很便宜"是有一定道理的，因为PS3已经不再是一台简单的游戏机，而是成为了一个集团化的产品。其实除去蓝光，PS3上还能看到许多其他部门产品的影子，比如采用Cell多媒体处理器和高清时代所必须的HDMI接口，索尼希望通过PS3无可匹敌的品牌影响力来刺激集团其他产品的相对疲软的市场。与此同时集团各个部门也不遗余力的为在PS3造势，比如索尼影视娱乐旗下的威风八面的蜘蛛侠就来助PS3一臂之力了，对比如下图片，PS3新Logo采用的字体是不是很眼熟呢?

SPIDER-MAN 2

PLAYSTATION 3



↑Cell结构图

让我们把眼光重新转移回游戏主机，PS3采用的是2倍速蓝光只读光驱，具体参数如下：

参数
2倍速（传输率为9.0MB/s）读取PS3的BD-ROM游戏，蓝光影碟，BD-R/RE蓝光刻录盘
8速（传输率为11MB/s）读取PS2的DVD-ROM游戏，DVD影碟，DVD±R/RW刻录盘
24倍速（传输率为3.5MB/s）读取PS2/PS的CD-ROM游戏，音乐CD和CD-R/RW刻录盘
2倍速读取SACD，SACD Hybrid和SACD HD

尽管蓝光影碟有分区，但PS3的游戏与PS和PS2不同是不分区的，这个消息对于以玩水货为主的国内玩家来说不啻是一个巨大的喜讯。PS3能够读取DVD甚至CD，但PS3的所有游戏都将采用蓝光光盘作为媒体，而不会像上代主机PS2一样，CD媒体和DVD媒体的游戏共存。蓝光光盘的高容量对于游戏机来说是否必要？大容量的游戏又能给游戏界带来怎么样的变革呢？先来看一则前期关于PS3游戏的新闻，大致内容是这样的：

"PS3版《Resistance：Fall of Man》游戏程序容量目前已经达到22GB以上，逼近单层蓝光光驱25GB容量极限。其中，音乐和音轨文件占1GB左右空间，关卡数据和程序代码占据了剩下的21GB。对于《Resistance：Fall of Man》来说，目前只有PS3的蓝光光驱可以胜任，Xbox 360未来的HD DVD光驱也无法满足游戏数据的需求。"



不研究新闻的可信度，先找个例子分析下游戏中各部分数据的大小和比例。以不久前推出的美式RPG鸿篇为例，PC版的TES4采用了1张DVD的媒质，整个游戏安装在硬盘后容量大约为4.3GB（家用主机的游戏对比PC游戏虽然运行平台和运行方式存在不同，但是关于游戏各组成部分的比例还是基本相同的），托开发者良好习惯的福，我们可以轻松根据目录和文件名判断各文件内容，这4.3GB数据分别为：

内容
视频，257MB，此游戏过场均为演算，CG动画基本都是厂商Logo之类
音频，2GB，包括游戏中的全部语音，音乐和各种声效
材质，1.1GB，游戏中十六平方英里地图，200个以上地牢，上千件物品及人物的贴图材质
其他，1GB，包括游戏主程序，所有3D建模和其他如文档等文件

有一定计算机基础的玩家都知道，程序代码的大小往往不会由于改换平台或者机能提升而有大幅度变化，而游戏中物件的建模和材质虽然会为发挥愈发强劲的机能而变得更加复杂和庞大，了解TES系列的玩家都知道即便是与XBOX360，PS3等次世代主机的代表游戏相比，TES4在内容丰富度和画面表现上也丝毫不落下风（TES4也发行了XBOX 360版），但其程序+建模+材质等部分总和也不过2GB左右，游戏总容量的一半多都是视频和音频文件。

以TES4为标尺进行对比，Resistance中存在1GB的音乐和音轨文件完全合理，但关于"关卡数据和程序代码占据了剩下的21GB"的说法则相当可笑，因为这就说明身为第一人称射击游戏的Resistance有着将近10倍于TES4的内容（21GB对比2.1GB），显然这十分荒谬。更大的可能性是这21GB数据中包含了高清晰视频或者是DUMMY文件（DUMMY就是相对游戏内容没有任何意义和关系的文件，游戏商通常用在光盘中增加DUMMY的方法把游戏本体内容顶向光盘外圈，达到增加连续读取或随机读取速度的作用，比如很多的PS2游戏中都可以找到动辄上GB甚至几GB的DUMMY文件），至于这则新闻，笔者怀疑只是索尼和相关游戏开发商的一种变相夸大蓝光优势的手段。

以目前业界计算机技术的发展来看，能够充分发挥蓝光光盘容量优势的数据非高清晰视频和多声道音频莫属，因此容量并不是能给游戏带来革命性变化的决定性要素。可以预见的是相当长的一段时间内PS3的游戏相对XBOX360的优势只是能提供更清晰CG和更富表现力的声音效果（并且游戏开发商还得增加成本来这么做），而对于绝大部分尤其是国内的玩家来说，想欣赏PS3游戏和蓝光影碟的震撼效果还需要先摸摸钱包中是否还有几万块钱能把家里的电视和音响设备换掉。

除了能否利用蓝光光碟容量优势，PS3蓝光驱动器的传输速度也引发了不小的争议，读取游戏光盘时只有9MB/s的读取速度在XBOX360光驱最大16MB/s的传输率面前完全处于下风，那么是否PS3游戏时读盘速度会非常慢以致于影响游戏呢？其实也不尽然，因为PS3可以用类似Xbox的方式，将游戏运行所需的数据先行读取到主机的硬盘中，而硬盘的连续读取速度和随机读取速度都远胜光盘，这样看来如果游戏优化得当，除初次将游戏数据载入硬盘时可能需要较长时间外，其他时刻的读盘速度都不会太慢。相比之下XBOX360并没有继承前辈Xbox的优点，因为硬盘已不是主机的标配品。



CPU和GPU部分：PS3的内在美

中央处理器（以下简称为CPU）和图形处理器（以下简称为GPU）是决定一台主机性能的关键。PS3采用的处理器Cell来头不小，Cell是由索尼，索尼电脑娱乐，东芝和IBM公司（简称STI）联合斥资4亿美元从2001年开始进行开发的通用/多媒体处理器，主要面向市场为高性能服务器和多媒体家电等领域，被索尼用作PS3的CPU是Cell的初次商业化的大规模亮相。与PS2采用的基本由索尼独立开发的Emotion Engine处理器所不同，Cell主要设计是由IBM完成的，但Cell与常见的Pentium、Athlon甚至IBM自家的PowerPC处理器等仍有很大不同，如果认真的剖析Cell处理器，也许登载本文的这期杂志所有篇幅都用上也不够，不过对于这篇刊登在主流游戏机媒体上的文章这么做显然没有意义，因此下文将主要对Cell的结构和特点进行简单的介绍并将其与主要竞争对手XBOX 360的CPU进行一定的比较（截至目前任天堂并未公布Wii的CPU "Broadway" 和GPU "Hollywood" 的具体参数，因此不参与以下对比）

IBM设计Cell处理器时采用了有别于传统的CBEA架构（全称为Cell Broadband Engine Architecture，字面意思为Cell宽带引擎架构），相对来说这种架构更接近现在的GPU而不是CPU设计。Cell处理器可以被划分为四部分：

1. 1个"Power Processing Element"（以下简称PPE，字面意思为"Power处理单元"），基于PowerPC的架构的PPE是处理器的核心部分。PPE有一个VMX矢量单元，各32KB的数据和指令L1缓存和512KB的L2缓存，由于支持SMT技术，一个PPE可以同时运行两个进程。
2. 8个"Synergistic Processing Element"（以下简称为SPE，字面意思为"协助处理单元"），每个SPE都是一个RISC架构的处理器，具有128个128位SIMD寄存器，256KB的L1缓存，每个SPE都可以单独或协同进行多种精度浮点和矩阵运算。
3. "Element Interconnect Bus"（以下简称为EIB，按照字面的意思就是"单元内联总线"），Cell处理器内部的各个部分就是通过EIB总线连接在一起。
4. 输入输出体系，用于与CPU外部进行数据传输。

通过左上方的结构图可以清晰的看出各个部分的连接结构和之间的带宽。

认识了结构，再让我们来简单了解Cell的性能，由于Cell没有正式大规模进入市场，IBM曾发布的一份Cell的性能实测报告几乎是我们的唯一参考，这里笔者将测试报告内容摘选一部分供大家参考。

IBM进行的测试中采用的是3.2GHz 的Cell处理器，测试项目中部分项目最多以8个SPE进行协同运算来测试，部分则以单一SPE进行测试。测试的项目主要是高性能计算、图形处理、加解密计算和影像解码等，测试结果的参照是Pentium 4、

——PS3绝地反击，降价策略终成现实 20GB版功能提升，必将供不应求……

PowerPC G5等通用处理器。Cell在执行矩阵乘法与LINEPACK时，在单精确度浮点数运算下可得到其他主流通用处理器6到8倍的性能，双倍精确度下则为1.3倍。在图形处理方面，当执行TRE计算时，可得到30倍的性能，执行3D图形处理典型的几何转换与光影计算时，单一SPE即可得到1.7倍的性能；在加解密计算部分，当执行AES、TDES、DES与SHA-1等加解密计算时，使用一个SPE就能得到1.1到2.3倍的性能；在视频流解码部分，当执行18MbpsHDTV解析度的MPEG-2串流解码时，单一SPE即可达成每秒77帧的性能，约为同频率参照处理器的0.9倍。根据这份报告看，Cell处理器的强大显露无疑。

PS3采用的Cell处理器是使用90nm工艺生产（将来会改为65nm）的3.2GHz的版本，包含有一个PPE和七个SPE（有一个SPE因为提高Cell生产良品率以及其他原因被屏蔽），相对于Cell，同为IBM开发的3.2GHz基于PowerPC架构的Xenon处理器名头就小多了，但作为专门为XBOX 360定制的CPU，Xenon同样不乏个性，从结构上讲它是很奇怪的三核心处理器，既不同于目前在PC市场上兴风作浪好不威风的“我是双核的”处理器，也不是蓄势待发并且已经应用于服务器领域的四核处理器，以致笔者曾经开玩笑说Xenon采用古怪独特的三核心设计的原因和PS3采用的只有7个SPE的Cell一样，都是阉割过的产品（当然事实并不是这样的）。

由于都是基于PowerPC技术设计的，Cell中的PPE与Xenon中单个的核心无论结构还是性能都是非常相似的，但是量化的比较两者的综合性能并不容易。如果单纯比较公布的理论数字，Cell是远胜Xenon，但Cell达到理论上的性能是需要特定的环境的。根据IBM提供的报告，评测中Cell性能表现优异项目多为图像处理，加解密计算和视频音频压缩解压，说白了就是需要大量的浮点运算的场合。其实Cell强劲的理论性能中大部分“马力”都是来自几个SPE处理器，如果说PPE是一颗“通用处理器”，SPE则像一个只会算数的“专用处理器”，用常见于游戏中的两种生物做个不恰当的比喻，Cell与Xenon的对比莫过于“八爪鱼”大战“三头犬”（PS3采用的Cell由于屏蔽了一个SPE，也许只能称为“七爪鱼”），八爪鱼虽然只有一个可以进行思考的大脑，但是有八条灵活有力的触手可以协助完成很多事情，而三头犬每一个头都可以用于独立思考或者战斗。

虽然从结构上看相对较小的L2缓存等设计决定了Cell和Xenon都不是适合个人计算机的处理器，但如果假设两者能用于个人计算机，Cell在实际使用效果上会逊于Xenon，因为Cell虽然有八个SPE协处理器，但大部分环境下都是“聋子的耳朵——摆设”，而Xenon每一个核心都能够拿出来被操作系统和应用程序使用，在多任务环境，三核面对单核的优势会尤为明显。

那么在游戏机这个特定环境中，“八爪鱼”和“三头犬”谁更强呢？对游戏机技术有一定了解的朋友知道，相对于计算机大部分时间在进行“多任务处理”，游戏机主要以“单任务处理”为主，游戏机的CPU可以“一心一意”处理游戏程序，加上游戏不需像PC一样考虑多种软硬件运行环境，只需给一种配置做优化，因此游戏机的执行效率往往比配置近似的PC效率高。但即使在游戏机领域，面对Xenon处理器，Cell的前景也不容乐观，由于单个PPE的性能相对Xenon单个核心并没有优势，SPE也不具备执行常规程序代码的能力，PS3游戏的开发者们只能把控制，AI和游戏主程序等代码等放入PPE有限的两个进程里面执行，而Xenon三个核心可以提供六个进程，且不说使用多个进程，即便同样是只用两个进程，也可以自由选择两个进程是在同一个核心还是不同的核心上，这样的设计无疑简化了开发，也提高了代码执行的效能。



如此说来“八爪鱼”岂不是完败了？答案当然是否定的，虽然单PPE的Cell在程序代码的执行效能上不如三核心的Xenon，但应付目前游戏的控制+AI+游戏主程序代码已基本足够，SPE虽然不能协助PPE处理程序代码，但其的超强浮点运算能力能够协助GPU进行2D和3D运算，这也是PS3画面处理性能上能否真正甩开XBOX 360的关键，从这个角度看，Cell不仅是游戏机的CPU，同时还身兼GPU的协处理器。不过Cell的潜能最终能被激发到多少不但需要索尼不断提供更完备的开发环境和资料，更要看广大天才开发者们的不断摸索，毕竟相关技术对于开发者们而言还是相当陌生的，Cell面前的路还很长。

也许只有IBM才是次世代主机CPU大战的真正的胜利者，因为全部三台主机的中央处理器全部是由IBM设计和提供的。

CPU作为主机的大脑和心脏，作用毋庸置疑，但随着时代的发展，GPU也开始扮演越来越重要的角色，因为它的能力高低将直接影响玩家的主观感受。相对于表现还算中规中矩的EE处理器，同样是索尼自行开发的PS2图形处理单元“Graphic Synthesizer”（即“图形合成器”，以下简称GS）则饱受批评，单纯追求性能而缺少各种高级运算效果，只有4MB的显存加上不支持压缩的等硬伤彻底宣判了GS是一个失败的作品。

虽然PS2在机能处于下风的情况下依旧赢得了主机大战，但面对更加强大对手的索尼放弃了闭门造车的行为转而邀请其他专业厂商帮助设计开发GPU。PS3采用的GPU代号为RSX，即“Reality Synthesizer”，名称直译的意思就是“现实合成器”，尽管名字与GS如出一辙，但RSX是由PC界图形芯片两大巨头之一NVIDIA开发的。





让我们看一下目前已经公布的RSX技术明细：

核心频率为550MHz（有传闻最终规格将为500MHz）
内置128位DDR内存控制器
具有运算能力211.2 GFLOPS（注），共1.8 TFLOPS多路可编程并行浮点着色流水线
每时钟可以执行136次着色操作（shader operation），550 MHz的核心可以每秒执行748亿次着色操作，在Cell协助下可以达到每秒1000亿次
每时钟可以进行24次2D材质查找（texture lookups）操作，550 MHz的核心可以每秒进行132亿次材质查找操作
每秒330亿次点积（dot products）计算，在CPU协助下可以达到每秒510亿次
支持128位像素精度和S3TC材质压缩技术，后者可以提供5比1的压缩比

注：FLOPS（Floating Point Operations Per Second的缩写，翻译过来就是“每秒钟执行浮点操作次数”）是一种衡量处理器处理能力的指标，由于FLOPS单位过小，现实中往往采取更大的衡量单位，如GFLOP（十亿次浮点操作每秒）和TFLOPS（万亿次浮点操作每秒）

RSX是基于NVIDIA的G70架构（即目前市场上风头正劲的GeForce 7系列显卡的架构）开发的，参照频率等指标G70的产品线上与RSX最相近的就是GeForce 7800GTX 512，后者也是7900GTX和ATI公司的X1900XTX显卡发布前消费PC领域的显卡之王。但RSX的性能也许并没有7800GTX那么强劲，除去以上理论性能的这些数字，对性能影响巨大的像素渲染管线数，每管线贴图单元和顶点管线数等参数都没有公布，分析索尼一贯的宣传策略，不排除RSX在这些参数上相对7800GTX有所缩水的可能，即使不缩水，只有后者一半带宽的内存控制器（7800GTX使用256位的内存控制器）也注定RSX性能不是7800GTX 512的对手，尽管游戏机具有比PC更高的执行效率，但部分玩家期待PS3游戏画面表现远超PC平台的表现的想法基本上是天方夜谭。

不过PC并不是PS3战略中需要考虑的对手，RSX的主要对手是XBOX 360的图形处理器C1（也称为“Xenos”，核心架构的开发代号为R500），C1是由NVIDIA的死敌，另一大图形芯片巨头ATI开发的，与RSX类似，C1所基于的R500架构也是X1000系列PC显卡的R520架构演变而来。对比RSX和C1的已知性能参数，RSX的指标略高，但基本两者上是旗鼓相当，仅从公布的性能数值之间的差异看，两者在具体游戏中的表现不会有明显的强弱之分。

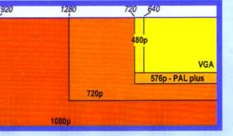
PS3为RSX提供了容量为256MB，实际频率为700MHz的GDDR3显存，加上256MB频率为3.2GHz的XDR主内存，系统总内存共512MB。相较之下主要竞争对手XBOX360则采用了UMA主存显存共享方式的512MB频率为700MHz的GDDR3内存，虽然因先天问题在带宽方面处于劣势，但在游戏开发中内存分配比PS3具有更大的灵活性。像Cell的SPE一样，XBOX360的图形处理器也

有自己的“帮手”，C1上封装了一块容量为10MB，内部带宽高达256GB/s的eDRAM芯片，这块芯片以32GB/s的带宽与GPU核心连接，虽然它无法提升GPU综合性能，但它会在GPU进行AA（Anti-Aliasing，抗锯齿）运算时最大程度的减少性能下降，简言之其作用就是能够在尽量不降低帧速的情况下提高画面质量。作为XBOX 360的GPU，C1在开发API（“Application Programming Interface”，即应用编程接口）上采用了DirectX（DirectX是由微软公司开发的泛用API，DirectX包括2D/3D图形加速，音频加速和输入输出等等多个组件），几乎被所有PC游戏所使用的DirectX对于广大游戏开发者来说已经再熟悉不过了，而身为全球最大的软件公司并有着丰富产品线的微软，为XBOX360提供使用简便的开发环境自然也是不在话下。

RSX理论上虽然也支持DirectX，但使用与微软阵营对立的Linux为操作系统核心决定了PS3无法使用DirectX（不过就算能用，索尼又会用竞争对手的技术么？），因此RSX选用了以通用工业标准OpenGL ES（OpenGL for Embedded Systems，嵌入式系统专用OpenGL）为原型改版的PSGL作为3D图形开发接口，着色语言（Shading Language）方面则抛弃GLSL（GL Shading Language，GL着色语言），采用了NVIDIA公司自行研发的更为强大的Cg语言，尽管客电商索尼在相当一段时间内无法提供能与对手媲美的开发环境，但成熟的OpenGL ES和Cg技术已经为PS3带来了刺客和天剑等画面不俗的游戏，避免了PS3重蹈PS2初期画面表现全面落后于对手的覆辙。不过由于RSX和C1各自的原型都是基于同一时代的PC显卡，两者在支持的3D特性和特效方面没有多大差别，所以PS3和XBOX360在未来游戏的画面表现力方面也很难拉开差距。

按照索尼公布的资料，RSX支持游戏运行在480、480p、720p、1080i和1080p等分辨率上，比竞争对手XBOX360多支持了一个1080p，PS3能否流畅运行1080p的游戏很快引来了竞争对手微软和诸多分析媒体的质疑。1080p是否真的“高不可攀”呢？其实1080p和720p之间的差异并没有两个数字的差值那样小，1080p的分辨率下全屏共有1920x1080个像素点，而720p的分辨率下是1280x720个，将两者相除，就会发现1080p单帧的数据量是720p的2.25倍，从下图可以清晰看出480p、720p和1080i/p的尺寸对比。

虽然3D运算对GPU性能的需求并不和单帧的数据量成正比，但1080p无疑会消耗比720p多得多的GPU资源。尽管索尼已经通过《GT赛车HD》和《VR网球3》两款公布支持1080p的游戏回击了质疑者，但前者只是PS2版《GT赛车4》的加强版，建模和贴图复杂程度都



不能与其他次世代游戏相比，后者虽然有着强劲的画面表现，但网球游戏在画面复杂程度上也往往不如其他类型的游戏（最多四人对战，场景也非常简单）。因此真正能在1080p分辨率上表现出次世代级别画面的游戏目前还是不存在的，在相当长一段时间里，PS3会和XBOX360一样，大多数游戏因为机能的限制运行在720p分辨率下，只会在某些特定情况下，才会再次出现1080p的游戏，但不管可行性如何，PS3毕竟给了人们一个选择，有1080p总比没有强。

尽管RSX也许没有很多玩家们心目期待中那么强劲，但是也绝不会像当年的GS一样成为PS2的一块短



版。并且索尼在专业的厂商IBM和NVIDIA的帮助下，PS3主体部分设计相对上一代主机PS2要成熟许多。RSX和Cell的发挥，也是决定次世代“机能之王”王冠所属的关键。

手柄部分：缺少震动的遗憾

笔者曾经戏言，05年E3上因不伦不类的“回旋镖”手柄跌碎眼镜的人一定不少。果不出其然，顶不住压力的索尼在06年E3展上推翻了之前的设计公布了PS3最终的手柄。新的手柄相对于上一代的DualShock 2手柄，又有什么具体的变化呢？

功能增加的部分
增加类似于XBOX360和PSP的“Home”键功能的导航键增加六方向动作感应功能
按键压感灵敏度增加
L2和R2变为扳机形状，并增加了按键的深度
L3和R3两个摇杆位置有所调整，灵敏度从8Bit变为10Bit
增加4个手柄代号提示灯，最多可以支持4支手柄，手柄的代号通过灯的组合来区分。
内置电池，可以使用手柄上新增加的USB接口连接PS3进行充电
功能取消的部分
震动功能
手柄连接线，手柄改为无线，使用蓝牙2.0协议通讯

新的手柄公布后引发的争议甚至比一年前更大，首当其冲的罪名就是“不思进取”，手柄改为无线是时代所向，但DualShock系列以前就存在的诸多争议如方向键设计，摇杆位置，手柄形状设计等等统统在新的手柄上保留下来，而且具有讽刺意味的是，由于新的设计中取消了已经被玩家广为接受和好评的震动功能，相对前辈外形几乎毫无变化的新的手柄已经无法叫做“DualShock 3”（英文单词Shock有震动的意思，DualShock直译就是“双重震动”）。关于取消震动索尼给出的理由是“会影响动作感应系统的精度”，其实了解情况的玩家都知道这只是输掉官司的索尼为了防止向游戏控制器震动专利的所有者Immersion公司付出授权费而采取的下策，前者已经因在DualShock系列手柄上未经授权使用后者专利而赔偿了9100万美元，现在自然不肯在对方的地盘上付“保护费”了。

新手柄被批评的另一大罪名就是“模仿抄袭”，不知微软看到PS3手柄中心的PlayStation键（以下简称“PS键”）后有何感想，相对XBOX 360一大特色的Home键，PS键不但功能类似，在手柄上的相对位置也几乎与前者一样，加上变成扳机的L2和R2键，学习和吸取XBOX 360手柄优点的痕迹还是很明显的。

取代了震动功能的六方向动作感应已经成为“恨屋及乌”的众玩家口诛笔伐的对象，相对于增添按键，仿佛这种“高科技抄袭”让玩家更为痛恨，其实PS3手



柄相关工作原理与所谓的被“抄袭”对象Wii的遥控器（Wii-Remote）有很大不同，六方向动作感应是索尼公司自己研发的技术，所谓“六方向”就是XYZ坐标三个方向，外加Roll（翻转）、Pitch（前后倾斜）、Yaw（左右倾斜），PS3手柄实现这些功能并不需要像Wii一样需要单独的接收器，但是类似于Wii专有游戏《Metroid Prime 3》的“指哪儿打哪儿”和《赤铁》的“舞刀弄枪”等给人带来新体验的玩法在PS3手柄上也很难甚至无法实现。而能让六方向感应得到利用的游戏应为飞行模拟，赛车之类模拟类游戏，从这种角度看，“抄袭”的罪名很难成立。不过由于目前缺乏游戏的支持，新手柄动作感应的精确性是否能够满足需求，是否能够给人足够的投入感还存在很大的疑问。

将索尼关于游戏控制器的策略总结成一句话就是：尽量维持传统的前提下，最大限度的增加功能，并保留移植其他机种游戏的可能和可行性。也许对于已经身为家用游戏主机霸主的索尼来说，这种“以不变应万变”的求稳策略也许是最好的方案，但是失去震动功能绝对是一个不可弥补的损失，毕竟震动为玩家带来的感受与六方向动作感应系统的体验是没有替代关系的。

其他存储部分：扩容的力量

关于PS3采用的硬盘，并无太大特别之处，根据索尼公布的资料分析，PS3采用是2.5英寸的硬盘（其实就是笔记本和移动硬盘盒中所采用的硬盘的尺寸），容量分别为豪华版60GB和普通版20GB，均使用传输率为150MB/s的串行ATA接口与主机连接。由于PS3的操作系统是基于Linux技术的，因此硬盘采用新的分区格式的可能性不大，最大的可能性是在诸如ext2或ext3等Linux分区格式的基础上进行一定的改良。至于硬盘的可用空间，笔者估计预装系统和软件连同光盘缓存分区会占用5~10GB的空间，剩余的空间应该可以由玩家支配用来存放游戏存档、音乐、视频和游戏预告片等。另外根据索尼公布的资料，PS3的硬盘是可以更换和扩容的，是否可以自行购买第三方硬盘自行更换还不得而知，但相信广大的硬件改装爱好者和黑客们现在已经开始蠢蠢欲动了。

豪华版的PS3内置了记忆棒/SD(MMC)/CF多合一的读卡器，笔者估计其主要作用就是用来拷贝和交换音乐，视频和游戏存档。对于没有内置读卡器的普通版PS3，相信SONY会发布单独的外置读卡器，当然如果PS3可以使用市面上USB接口的通用多合一读卡器则是最好不过了。

网络部分：与时代接轨

PS3提供了一个基于1000BASE-T标准的RJ-45千兆以太网接口，除此之外豪华版的PS3还具备了基于802.11b/g技术最大传输速率为54Mbps的无线网络适配器，对于家中有无线宽带路由器等设备的玩家，将PS3接入网络会非常轻松，没有内置无线网络适配器的普通版PS3，相信索尼也会针对其发布单独的无线网络模块。相对于不标配无线网络的XBOX 360和不标配有线网络的Wii，PS3在网络支持的硬件设计方面无疑抢占了先机。

由于XBOX360已经在继承使用相当成熟的Xbox Live，任天堂针对Wii也推出了以特色取胜的WiiConnect24和虚拟主机，索尼在网络服务方面自然不能落后，随即推出了PlayStation Network Platform（即“PS网络平台”，下文简称为PSNP）。根据索尼官方的定义，PSNP可以提供类似于Xbox Live的功能，并且网络游戏对战功能是免费的（注意，增值内容下载等服务并不免费），PSNP还允许玩家通过自己架设或者第三方的服务器来进行小范围的联机和对战。

目前PSNP还处于开发中，但根据各方面消息和传闻分析，以PSNP开发进度和速度将很难与PS3同步首发，因此11月时看不到具有PSNP网络功能的PS3游戏基本上是板上钉钉。

附件和扩展性部分：渐趋完善

目前索尼还没有公布PS3正式发售时包装内的组件列表，不过可以确定包装内主机标准配送的组件有：

PS3主机×1
PS3手柄及专用USB线缆×1
PS3专用AC变压器×1
复合视频线缆×1（就是普通的AV线，不是S或者分量线）
基本确定存在的可选配的附件：
PS/PS2记忆卡转换器
无线网络适配器（适用于普通版）
多功能读卡器（适用于普通版）



需要注意的是标榜为“最实惠蓝光播放器”的PS3虽然具有HDMI接口，但并不附送HDMI线缆，必须单独购买，作为播放器时使用的遥控器至今也没有公布估计也不会附送。

由于PS2具有4个USB2.0接口，并且支持蓝牙2.0无线技术，因此扩展性方面可以让人完全放心，相信随着PS3的发售，会有种类繁多的官方和第三方附件陆续面世。

向后兼容性：疑似鸡肋？

在向后兼容性方面，索尼PS3可以兼容PS/PS2的游戏，与硬件兼容PS的PS2不同，PS3采用了类似于XBOX360方法，即通过软件模拟玩以前主机的游戏，对于机能强大且成本已经相当高昂的PS3来说这也是最合理解决方案。软件模拟的好处就是能够提供相当程度的效果增强，比如Xbox游戏在XBOX 360上都会被加强为720P格式，但是兼容性没有硬件模拟那么高，截至目前索尼还没有提供PS3上“PS/PS2模拟器”的兼容性列表。

由于PS3取消了PS/PS2专用手柄插槽，旧的手柄将无法使用，使用PS3玩PS/PS2游戏时将无法体验到原有的震动功能。至于PS和PS2游戏的记忆卡，同样由于PS3没有预留相关接口而无法直接使用，按照索尼公布的资料，PS/PS2记忆卡中的存档可以通过索尼另外发售的转换器拷贝到PS3的硬盘中，由“PS/PS2模拟器”读取，但“PS/PS2模拟器”是否可以直接操作转接器中的记忆卡目前还不得而知。



另外提醒准备购买PS3的玩家，PS3的游戏虽然不分区，但是否可以玩所有分区的PS/PS2的游戏目前还不得知，相关内容只有等PS3正式发售才能有具体的结论。不过话说回来，又会有几个人舍得用PS3娇贵的蓝光光驱来玩PS/PS2游戏呢。

总结 三代之内尽显繁华

尽管比XBOX 360晚发售一年的PS3在相当一段时间并不能拿出超越对手的性能和表现，但主机深厚的潜能、全面领先的配置和不再明显的价格劣势足以让很多评论媒体和玩家们对其重拾信心。不过根据目前传出的消息，由于产能不足，PS3日本和美国将分别只有10万和40万台首发机，在欧洲地区也将延期至07年3月发售，且不说首发机是否存在质量隐患，国内的水货JS们一定会利用PS3货源紧张将其爆炒成天价。因此建议准备砸锅卖铁第一时间购机的玩家不妨再观察一下，等到FF13、MGS4等大作的登场时入手也不迟，况且随着PS3所采用的相关高新技术的不断成熟，PS3成本将有不小的下降余地，到时索尼也许会再次调整PS3价格来攻占更多的市场。

对于准备买蓝光播放器的朋友们来说情况则简单的多，只有市面蓝光影碟机一半定价的PS3几乎是唯一的合理选择（当然国内PS3价格稳定还需要一段时间），并且它还具备了一般蓝光播放器所没有的软件升级能力和游戏功能，对于准备投资体验高清晰时代的人来说，PS3绝对是个非常好的选择。

——年末主机大战，转瞬之间风云变幻 三足之势渐趋稳定，胜负难以决断……



次世代硬件大比拼



光碟对比				
	CD	DVD	Blu-Ray	HDDVD
单层容量	650/700MB	4.7GB	25GB	15GB
双层容量	无双层	8.5GB	50GB	30GB
8cm单层容量	200/220MB	1.5GB	7.8GB	4.7GB
8cm双层容量	无双层	3.0GB	15.6GB	8.4GB
三层以上标准	无	无	有	有
视频编码技术	MPEG1	MPEG2	MPEG-2，VC1，H.264/AVC	MPEG-2，VC1，H.264/AVC
激光波长	780nm	650nm	405nm	405nm
1X速度	150KB/s	1.35MB/s	4.5MB/s	4.5MB/s
内容保护	无	CSS	AACS	AACS
区码	无	分为6区	分为3区	暂无

注■以上蓝光光碟规格为最近公布的资料，游戏发售时或许会有些许改动。

PS3规格变动表			
	05年E3	06年E3	06年TGS
USB接口	前4后2	前4	前4
MS/SD/CF读卡器	标配	仅豪华版标配	仅豪华版标配
有线网络	输入x1，输出x2	输入x1	输入x1
无线网络	标配	仅豪华版标配	仅豪华版标配
HDMI接口	输出x2	输出x1，仅豪华版标配	输入x1

次世代主机硬件规格对比表			
	XBOX 360	PlayStation 3	Wii
CPU	3.2 GHz基于Power架构的三核处理器，代号"Xenon"，由IBM开发	3.2GHz Cell处理器，内含1个基于Power架构的PPE处理器和7个SPE协处理器)，由IBM开发	代号"Broadway"，具体规格未公布，由IBM开发
CPU理论性能	浮点运算能力115GFLOPS（峰值）每秒91亿次点积计算（Dot Products）	浮点运算能力167GFLOPS每秒100亿次点积计算（Dot Products）	未公布
CPU生产工艺	90nm	90nm	90nm
GPU	代号"Xenos"，也被称为R500和C1，由ATI开发核心频率为500MHz	代号"RSX"，由NVIDIA开发，基于G70架构，核心频率为550MHz	代号"Hollywood"，具体规格未公布，由ATI开发
GPU理论性能	1TFLOPS，240GFLOP可编程，每秒480亿次着色操作（Shader Operations），理论最高每秒960亿次，每秒240亿次点积计算（Dot Products），在CPU协助下理论可以达到每秒336亿次	1.8TFLOPS，211.2GFLOPS可编程，每秒748亿次着色操作（Shader Operations），在Cell协助下可以达到每秒1000亿次，每秒748亿次着色操作（Shader Operations），在Cell协助下可以达到每秒1000亿次，每秒330亿次点积（dot products）计算	未公布
GPU生产工艺	90nm	未公布	未公布
内存	容量为512MB，频率700MHz，类型为GDDR3	容量256MB，频率3.2GHz的XDR内存	内存类型为1T-SRAM，容量未公布
显存	显存与主存共享，有10MB嵌入式eDRAM，与GPU封装在一起	容量256MB，频率700MHz的GDDR3内存	未公布
系统带宽	Cell EIB带宽：204.8GB/s（峰值性能） Cell FlexIO带宽：35GB/s输出，25GB/s输入 主内存XDR DRAM带宽：25.6 GB/s 显存带宽：22.4GB/s RSX带宽：写20GB/s，读15GB/s 系统总线带宽：写2.5GB/s，读2.5GB/s	前段总线带宽：21.6GB/s（上下行约各10.8GB/s） 系统内存/显存带宽：22.4GB/s eDRAM内部带宽：256GB/s eDRAM与GPU之间带宽：32GB/s 南桥带宽：1GB/s（上下行约各500MB/s）	未公布
光驱	主机内置最大读取速度12倍速的DVD光驱 可选配USB接口外置HD DVD光驱（尚未发售）	主机内置读取速度2倍速的蓝光光驱	主机内置DVD光驱，读取速度未公布
外置存储	可拆卸SATA接口20GB硬盘（白金版标配，核心版选配），可用空间13GB 64MB记忆卡 256MB记忆卡（尚未发售）	普通版：2.5英寸可升级SATA接口20GB硬盘 豪华版：2.5英寸可升级SATA接口60GB硬盘	512MB闪存
视频输出接口	VGA，分量，S端子，复合视频，RF，SCART	分量，S端子，复合视频，HDMI1.3	分量，S端子，复合视频
显示输出格式	480i，576i（PAL制），480p，720p，1080i	480i，576i（PAL制），480p，720p，1080i，1080p	480i，576i（PAL制），480p
音频输出	5.1声道Dolby Digital	5.1声道Dolby Digital（可通过SRS矩阵化技术实现7.1）	杜比定向逻辑2代（Dolby Pro Logic II）
有线网	100BASE-TX标准的百兆以太网网络适配器	1000BASE-T标准的千兆以太网网络适配器	可选配USB2.0接口以太网网络适配器
无线网	可选符合802.11a/b/g标准的无线网络适配器	符合802.11b/g的无线网络适配器（60GB型号豪华版标配，20GB版选配）	内置符合802.11b/g标准的无线网络适配器
网络服务	Xbox Live	PlayStation Network Platform	Nintendo Wi-Fi Connection，WiiConnect24，Virtual Console
可用手柄	最多同时使用4支无线XBOX 360专用手柄（通过微软自定的2.4GHz无线协议连接） 最多同时使用4支有线XBOX 360专用手柄	最多同时使用4个PS3专用无线手柄（通过蓝牙2.0协议连接）	最多同时使用4个Wii Remote（通过蓝牙协议连接）（同时使用4支时需要通过USB Hub） 最多同时使用4个NGC专用有线手柄
互动掌机	无	PlayStation Portable（PSP）	Nintendo DS/DSL（NDS/NDSL）
端口	3个USB2.0接口 1个100M以太网接口	4个USB2.0接口 1个1000M以太网接口 1个记忆棒/SD/CF闪存卡插槽	2个USB2.0接口 4个NGC手柄接口 2个NGC记忆卡插槽 1个SD闪存卡插槽
尺寸	30.9cm × 25.8cm × 8.3cm	32.5cm × 27.4cm × 9.8cm	15.7cm × 21.5cm × 4cm
重量	3.5kg	约5kg	未公布
向后兼容性	软件模拟方式支持部分Xbox游戏，可通过更新软件的方式不断增加新的游戏支持	软件模拟方式支持PS，PS2游戏，兼容性未知	硬件兼容NGC游戏，另外可以通过Virtual Console服务玩到特定的FC，SFC，N64，MD等过去主机的游戏软件的方式不断增加新的游戏支持
主要地区发售日	日本：2005年12月10日 北美：2005年11月22日 欧洲：2006年12月2日	日本：2006年11月11日 美国：2006年11月17日 欧洲：预计2007年3月	日本：2006年12月2日 美国：2006年11月19日 欧洲：2006年12月8日
美版首发价格	核心版：299.99美元 白金版：399.99美元	20GB：499美元 60GB：599美元	249.99美元
日版首发价格	39795日元（含税）	普通版49980日元（含税）/豪华版开放价格	25000日元（含税）



感动

次世代集结，二零零六年东京游戏展

小英雄林克终于已长大成人


昏暗的房间里，一个造型非常奇特的怪人出现在了变成狼形的林克面前，看样子应该不会是敌人吧？


这个敌人的攻击方式似乎就是利用头上那只「触角」发射出类似符咒图案的光线，幸好林克躲开了。

Wii	本刊译名：赛尔达传说·黎明公主			CERO A
	任天堂	6800日元	2006.12.2	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未知

似乎任天堂的著名游戏总是与“英雄和公主”的故事套路离不开关系，例如马里奥与碧奇公主、林克与海拉尔公主等等。作为“赛尔达传说”系列的绝对主角，绿帽子绿外套、左手剑右手盾的林克和他那些神奇的冒险故事，也始终都伴随着我们的成长。当然在成长的不仅仅是玩家，我们的小林克如今终于也已经长大成人，这次将要和我们一同展开冒险的，就是长大后的林克。

现在回想起来，虽然宫本茂一早就有了制作成人版林克的赛尔达的想法，但从当初的灵感突现到如今的终于完成实在是经历了太长的等待。从N64时代公布的那段影像、到NGC上的一拖就是数年，现在这款包括NGC和Wii两个版本的“黎明公主”即将登场！


好大的鱼！够吃上一阵子了(笑)。坐在林克身后、戴着小圆帽的那位女生又是谁呢？

在本作的故事中，林克所居住的海拉尔世界被黑暗力量所笼罩，为了拯救海拉尔，林克进入了“黎明领域”(Twilight Realm)。然而出乎意料的就是，进入这个神奇世界的林克竟然自动变成了一头狼并被人抓住，危急关头一个叫米德拉（Midna）的女孩出现救走了他。米德拉的魔法、林克的盾与剑，他们将携手驱散笼罩着海拉尔的黑暗，迎来光明！米德拉又是不是“黎明公主”呢？

即使面对再强之敌 也绝不会后退

全身披挂重型铠甲、手持大剑与厚盾的强力敌人登场！

地面涌动着的火焰岩浆不时向上喷射而出，林克准备向这个充满危险的迷宫发起挑战。逼真的气氛营造给玩家带来了极高的代入感。

预定将与Wii同时发售 第一时间感受长大后的林克

与E3展的时候一样，这次任天堂提供的试玩版包括钓鱼和迷宫冒险两个片段。迷宫是典型的“赛尔达”式风格，在试玩版中主要是教我们武器的基本使用方法和常用技巧。本作中特意为了方便玩家能够迅速切换武器而设置了快捷键，我们只需将常用的武器与遥控器上的十字键设置对应关系即可迅速切换武器，而无需像以前那样还得打开菜单。从实际使用效果来看，这一改进确实不错。

弓箭是林克的常用武器之一，在去年的E3试玩版上是通过十字键来射箭的，当时给人的感觉是瞄准后的射击不够精确，试玩时射出的箭离目标很远的情况不时出现。这次试玩时我们发现，瞄准仍然是用的遥控器，发射则改成了B键，瞄准精度和手感方面进步了许多。



新主机体感功能带来全新体验



新的伙伴、新的敌人、新的冒险——



利用新技能倒立着展开攻击!

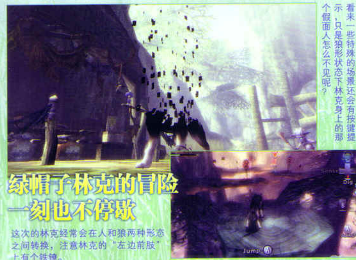
大家注意看上面这张图片，这可不是我们不小心放倒了哦。看见林克脚部发出的蓝光没有？这个应该是本作中林克的新增技能，可以倒立着站在某些地方展开攻击，相当有意思。相信这个新技能不仅会用在战斗之中，也会有许多谜题需要用到它吧。



消耗性的弓箭是赛尔达系列中的惯用武器之一，本作中自然也少不了，只是不知这次还能不能捆绑炸弹？

在人与狼之间不断变幻 骑马的勇士和假面人的坐骑

熟悉赛尔达系列的玩家朋友们应该都知道，林克的形象一直都被设定是左手剑右手盾，而且在之前的系列作中也都是这样的。不过这次任天堂做了一个小小的改变，那就是在这次的游戏中林克将改为左手盾右手剑了!据说这是任天堂考虑到大部分玩家还是习惯用右手的缘故，所以特意做出了这一小小改变，由此也可以看出老任在游戏设计上的体贴。如此一来，游戏时玩家一般都是左手双节棍右手遥控器的姿势了。



看来一些特殊的场景还会有按键提示，只是狼形状态下林克身上的那个假面人怎么不见呢？

绿帽子林克的冒险一刻也不停歇

这次的林克经常会在人和狼两种形态之间转换，注意林克的“左边前肢”上有个铁镣。

Check! 展会现场钓鱼游戏试玩报道



这次任天堂提供的试玩版和今年E3展上公布的一样，我们在现场试玩的是钓鱼游戏，玩的时候首先用双节棍来控制林克乘坐的独木舟在湖面上移动，到达有鱼的地方附近之后，按遥控器上的A键即可把鱼饵投下，等鱼上钩之后需要将手中的双节棍往自己身前拉动来模拟游戏里的收线，等鱼的挣扎力度变弱之后再AB两键一起按就能把鱼成功钓上来，任天堂把新手柄和游戏里的动作很好的结合了起来，现场试玩的时候真的很有钓鱼时的那种感觉！ □文/北斗



本作是NGC平台上马里奥足球的续作，在8月23日的德国电玩展上，任天堂已经公布了本款作品，不过这次则更为详细。

用双节棍来洞穿对手的球门吧!!

本款作品继承了前作的精华，延续了马里奥系列运动游戏的风格，将轻松自然与紧张刺激完美结合。马里奥成名多年，并铸造了一个精品系列，并且遍地花开，使马大叔活跃在各个舞台上。体育竞技更是马里奥和朋友们表现的最佳舞台，足球篮球网球等球类运动自不用说，连赛车场也是马里奥系列角色的天堂。虽然这些作品玩法各不相同，但却有一个突出的相同点，那就是虽然比赛紧张刺激，但玩起来却格外轻松自然。而本作则继续保持传统，并且针对WII主机的特点加入了众多的改良和新要素。在游戏中玩家可以操作马里奥、路易、碧奇公主、大金刚、耀西、库巴等知名的游戏角色，在充满神话幻想风格的足球场内进行激烈的比赛，而比赛的场地并不唯一，玩家可以选择各种风格的场地进行比赛。玩家不但可以使这些角色施展出自己独特的强力射门绝技，还可以利用WII遥控器的指针感应功能来守卫球门，小小的手柄真是万能的宝贝。

Wii	本刊译名：马里奥激情足球			CERO A
	NINTENDO	价格未定	发售日未定	
体育竞技	DVD-ROM	日版	游戏人数未定	记忆容量未定

Check! 任天堂重量级新作舍我其谁

任天堂旗下大作无数，马里奥系列、赛尔达系列、火炎纹章系列等等，在新主机WII平台上自然是一作不会少，不过按照老任的传统，好东西从来不会一下子全搬上来。所以这次首发阵容中的马里奥也并非是正统作品，而是非主流作品。不过这款游戏的主角却非泛泛之辈，就算仅凭马里奥的号召力，销量就一定差不了。更何况名家手笔下的前作确实也得到了市场好评，很多拥有NGC的玩家都期待着它能在WII上再现辉煌。本作游戏方式与NGC版非常相似，但是利用WII的动作感应手柄，玩家可以"手舞足蹈"地控制主角们做出各种动作，可以更加精准地进行射门。玩家在游戏中确实得到了运动，充分展现出了WII主机的独特之处，因此本作首发绝对是天经地义。 □文/雪飞

各角色同场竞技 马大叔勇挑重担

敌人在围追堵截，但玩家却毫不示弱，顺利地突破了敌人的防线，将球传给队友。

个性角色齐聚集 足球魅力大放异彩

马里奥虽然年纪大把，但身体却非常强壮，丝毫不输给年轻人。

赛场形势多变化 奇妙世界精彩比赛

任天堂本社出品的体育竞技游戏，绝对是世界上最有趣的比赛，全部角色都有自己独特的必杀技。

大力射门！不过对手也不是泛泛之辈，可以轻易地化解掉这样的强力攻击，所以玩家一定要勤加练习。

本作加入了众多的新要素，比如说十二名不同的队长加上来自其他游戏的著名角色，都为本作增添了不少色彩。在游戏中每队都可以从八名特别队员中选出三人参加比赛，虽然他们的技巧还是远远不如玩家，但智力也比NGC版提高了不少。玩家还可以给足球加入自动引导能力，让足球自动飞向目标。NDS主机的联网功能使任天堂名利双收，造福了广大玩家，因此体育竞技的本作必然是支持任天堂的WI-FI联机服务，全球的玩家可以通过网络进行对战，因为战胜人类对手的乐趣远大于战胜电脑。

硬件更新再换代，软件同步齐向前，其乐无穷新玩法！



在不同的比赛场地进行比赛，玩家的感觉也不相同，但有唯一的相同点——快乐！

本作增加了强大的进攻技能数量，玩家在比赛中可以发动超级射门特技，将一个足球分裂成五个，每个足球选择各个不同的目标前进。玩家还可以控制守门员移动防守。

足不出户全球竞技——联网比赛其乐无穷

全新感觉的动作冒险!

「新主机新游戏玩家福音 新玩法新感觉值得期待」

充满神秘感和创新的主机Wii让大家十分向往，随着发售日期渐近，逐渐增加了玩家对它的了解,更加深了玩家对它的向往。本款作品虽然在游戏方式上是与传统的光枪游戏略有相似，但配置遥控器玩家却可以随意走动，不用再被游戏机拘束在一个位置不能行动。而厂商制作本款游戏的初衷就是想制作出可以为玩家带来全新刺激感的作品，而本款作品也确实最大限度地活用了Wii的个性手柄，因此绝对是一款值得期待的作品。



从背后瞄准对手，一枪毙命!

「枪剑合壁,所向披靡! 刀光剑影,腥风血雨!」

玩家在用枪攻击的时候，只要用手柄瞄准屏幕中的目标按下按键便可射击。而且还为玩家准备了多种枪支，玩家可以配备两把枪随时替换使用。此外在游戏中的时间还会短暂地停顿，玩家可以使用出枪支武器的强力必杀技。使用刀剑时，玩家则更为轻松，左右手都可以使用控制手柄挥舞，同时屏幕中的主人公也会做出相应的动作，还可以做出突击、替身等特殊的动作。积攒了足够的“侍点数”后，玩家还能学习到一杀必击的强力招数，其爽快感也会大幅提升。



酒吧也是战斗的场所，敌人已经瞄准了玩家。

这个世界的黑社会分子全是亡命徒，想全身而退真是难上加难。

Check! 新玩法乐趣多

这款动作游戏绝对是为Wii量身定做的，光挥舞手柄就可以让玩家感受到新的乐趣。虽然在游戏中使用光枪对屏幕射击，多年前就已经出现，但这次老任的手柄分量却远比当年的光枪轻得多。而利用手柄挥舞斩杀敌人则绝对是一大创新，但是认真思索一下，不免有些担心，玩家如果长时间挥舞手柄胳膊会不会觉得很累？希望在不久的未来，我们只需使用意念便可以自由游戏…… □文/雪飞



这也许是被宽容的敌人跪地表示感谢。

「战斗也要讲究技巧 避免杀戮获得赞赏」

在战斗中玩家除了可以使用刀剑以外，还可以投掷手榴弹攻击敌人，还可以利用手柄开门关门和进行调查等等，给玩家带来一种身临其境的感觉，而这种感觉却远比以前的主机更为真实,因为玩家在紧张的战斗中真的会把手柄当做是自己的武器。除了这些Wii独特的动作系统外，在本作中还搭载了“侍点数”（假称）系统。玩家的行动在游戏中分为两类，一是避免无意义的战争得到“熟练”评价，二是进行无谓的杀戮得到“野蛮”的评价，积累“熟练”评价后玩家可以得到“侍点数”，利用它玩家可以学习到一击必杀的强力特技，还可以得到敌人的景仰。为了取得这一点数，玩家在游戏中要尽量将敌人打倒但不杀害，不乱放空枪，更不要让自己负伤，玩家必须认真修炼一番才能取得宝贵的“侍点数”。

一刀砍飞敌人手中的武器，宽容或者杀戮任您选择!





街道上的战斗，玩家可以选择将敌人杀掉或者是放生，强烈建议慈悲为怀。

愤怒 「别看！下一枪打的就是你！年纪大并不影响战斗！」

傲慢 「虽然暴力不能真正解决问题 但是一定可以解决你！」

贪婪 「不保证你明天还能看见太阳 所以想笑就趁现在吧！」

嫉妒 「小看女人一定没有好下场！ 华丽地支离破碎吧！」

REDSTEEL

一款相当赤裸的暴力游戏，看来任天堂拓展年龄层和受众的决心的确是很大的。就目前了解到的情况来看，本作系统的核心就是通过Wii的手柄使游戏内外的人物动作联动。这种处理的确可以使玩家的投入感大增，但问题是如果仅仅把Wii的创意理解和处理到“遥控光枪”的地步，是不是有些暴殄天物呢，以这种思路创作下去并非长久之计。此作可能给人的感觉会很新鲜，但以后的发展不可不考虑。本作由于以黑社会帮派争斗为主题，因此难免充满血腥与暴力，让人觉得老任游戏成人化的速度相当惊人。

Wii	本刊译名：赤钢			CERO 审查予定
	Ubisoft	价格未定	发售日未定	
动作冒险	DVD-ROM	日版	游戏人数未定	记忆容量未定

十周年的感动

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道



Wii	本刊译名：瓦里奥制造·舒缓运动				CERO A
	任天堂	5800日元	2006.12.2		
益智游戏	DVD-ROM	日版	1-5人	记忆容量未知	

二百款小游戏倾情奉献 让人大开眼界的奇思妙想

《瓦里奥制造》这种纯粹小游戏合集的形式正好迎合了如今快节奏下人们对游戏能够更加轻松便捷的要求，再加上游戏本身玩法上的种种奇特创意，也难怪这次任天堂会将其作为新主机的同期发售软件。

本作是由Intelligent Systems和inside Nintendo合作开发的，而且在整个创作过程中，游戏开发小组的人数始终保持在20人左右。据开发人员表示，本作的系统和基本玩法和系列前几作都差不多，最大的区别还是在于会利用Wii的主机特性来最大限度地发挥游戏的乐趣，一定会有许多奇怪的玩法让我们见识到。

小魔女
在掌机版作品中曾出现过的小魔女，脾气不好，心地却不坏。



摆出正确的造型就需要根据屏幕上的提示来作下蹲起，游戏顺带健身。


有时候玩家需要双手握着手柄放置在后脑勺处。

既游戏又健身 大家动起来

谜之少女
她的脸形和发型与莫娜（MONA）很像，只是没有戴帽子。

Don't drop it!



瓦里奥
游戏主角，马里奥的死敌，红鼻头和W形胡须是其最大特征。

王道恶搞游戏 乐趣不间断

跳起来顶金币吧

看到这个画面，相信不用小编多作解释，大家也应该都能猜出这个小游戏该怎么玩了吧？没错，玩家如果想要屏幕上的大胡子马里奥顶到金币的话，就需要在恰当的时机举起遥控器原地起跳才行，给玩家的代入感可以说是非常的强呢！



经典戳鼻孔游戏

这个戳鼻孔的小游戏可以说是《瓦里奥制造》系列作品中比较经典的一个小游戏了，尽管每次在形式上都会稍作变更。但是老实说，这个看似简单的小游戏真玩起来难度可不低，特别是NDS版，看似这次的Wii版会容易不少。



扭动起你的腰来

呼啦圈是许多玩家小时候都玩过的一个东东，当时呼啦圈还真是风靡全国呢，更出了无数的此道高手。如今Wii版的《瓦里奥制造》上也能玩到这个小游戏了，玩法就不用小编多说了，用遥控器和双截棍环绕自己的腰身，需要玩家"动"起来！

Check! Wii版最大不同

这次的Wii版《瓦里奥制造》与系列作品最大的不同点就是对体感手柄特性的大量使用，尤其是玩家拿手柄的方式和造型。游戏正式开始前，屏幕上会体贴的预先提醒玩家摆出一个相应的准备姿势，例如提示"Mohawk"是表示让玩家把手柄放在头上，提示"waiter"则表示要玩家把手柄放在摊开的手掌上。此外还有许多别的拿法，包括像手持电钻那样、或是环绕在腰前等。总之提前摆出相应的姿势才能迅速做出准确的动作来。 □文/北斗

PS3 Wii XBOX360

大胡子水管工马里奥的华丽冒险
探索茫茫银河里数之不尽的行星

关于本作，任天堂官方前不久证实了游戏中将有双人合作模式。虽然还没有进一步的资料详细描述这个双人合作模式的具体玩法，不过我们可以肯定的是在该模式下的操作方法，会是一个玩家使用标准的Wii主控制器，另一个玩家则是拿着双节棍来实现同时双人游戏。

向别的星球进军



一看就是发射炮弹的炮台，敌人的样子过了这么多年还是能够一眼认出来。

行星重力都拦不住的跳跃

虽然这次的冒险舞台被设定在了广阔的银河之中，不过大家千万不用把游戏想得太复杂了，事实上，本作的系统仍然还是非常简单的。和系列作品一样，玩家只需按A键就可以跳跃，成功的三连跳还可以使马里奥轻易挣脱行星表面的引力，从而前往下一个行星进行新的冒险。



火山和岩浆舞台是游戏中必不可少的。

上天入地搜寻我们的金币

任天堂强调游戏性并不代表其会忽视在画面表现上的用心，本作在动画表现上有了明显的提升，尤其是马里奥奔跑和停止时，脚下的尘云的表现十分细腻，光影效果非常逼真。



熟悉的敌人 大魄力BOSS战

看这家伙的块头就知道其必是BOSS无疑了，马里奥需要一边躲避其喷出的绿色体液一边利用结点跳跃接近。

Wii	本刊译名：超级马里奥银河			CERO A
	任天堂	价格未定	2007年预定	
动作游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆容量未知

作为任天堂旗下最为著名的角色，马里奥自然少不了要为这次的新主机Wii大力捧场，虽然不是作为首发软件，但这款《超级马里奥银河》的公布，无疑给支持Wii的玩家们来了一针强心剂。当年N64上的《马里奥64》就凭借其完美的素质成为了游戏史上的经典作品，后来在NGC上发售的《阳光马里奥》虽然因为难度过高受到了不少批评，但仍不失为一款好游戏，这也是为什么玩家一直对新主机上的"马里奥"抱着如此之高期待度的原因之一。

通过简单操作来实现丰富的游戏性，任天堂的这一软件制作理念最早就是通过"马里奥"等游戏来贯彻的，因此在最新作中也仍然是以此为基本目的。由于本作发生在整个银河之中，所以马里奥将去各种奇怪的星球冒险，同时由于重力等方面的缘故，游戏系统将有比较大的变动。

蘑菇头和金币 一个都不能够少

本作中马里奥新增了一招旋转攻击，从画面上看马里奥是想通过这一招来一举将身旁的八枚金币全部收入囊中?

游戏里各个行星舞台的场景设计并没有我们想象中的那么复杂，更多的是穿梭在行星之中冒险。

Check! 通过简单的操作拓展游戏性

本作的操作方式非常简单，除了最基本的按A键就能够进行跳跃之外，如果玩家一边移动双节棍上的摇杆一边将主遥控器左右晃动就可以控制马里奥发动旋转攻击，旋转攻击的具体效果可以参看本页游戏介绍左边的那张图。另外用主遥控器对着屏幕上按B键的话，画面中就会出现星星点，而这种东东好像是可以捡起来的。右边这张图片是现场试玩时候的一张照片，屏幕中这个全身布满火焰的章鱼状怪兽就是试玩版里最后需要面对的BOSS，它的攻击方式其实非常简单，就是交替的喷出火球和水果。我们只需将火球和水果踢回去就能攻击它，将其击败后试玩部分也就结束了。

□文/北斗

十周年的感动

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

新时代新主机的新同伴！

超执刀墨丘利神之杖

●ATLUS ●价格未定 ●2006.12.02 ●角色扮演 ●日版 ●人数未定 ●记忆容量未定

重病恶疾无所惧看我妙手回春

紧张刺激的游戏方式，玩家可以在游戏中体会到外科医生在手术时的心情。前作在NDS主机上一举成名，使用触摸屏进行手术的游戏方式给玩家留下了深刻的印象，而这次作为WII主机的首发队员，本款游戏则更能突出硬件的特色。而WII主机的奇妙游戏方式，更是适合本款游戏，可以为玩家带来更加真实的感觉。玩家可以把手中的手柄当做手术刀，为需要帮助的患者解除痛苦。不过本作的难度可一点不低，想达到高级评价，玩家必须不懈努力多次挑战。



紧张的"战斗"终于结束，大手术顺利完成，伤口已经缝合。



手术刀下是生命 全神贯注大意不得！

医者天职乃为救死扶伤除病患

患者的情况不妙，护士小姐在旁边提醒玩家要抓紧时间，初次接触本作的玩家也可以顺利游戏。画面非常逼真，让玩家身临其境真的成为一名医生。

战国无双WAVE

●光荣 ●价格未定 ●2006年12月 ●动作 ●日版 ●人数未定 ●记忆容量未定

战国乱世风云起英豪辈出龙虎斗

无双系列是光荣的招牌游戏，更是广大玩家心中的神作，登陆了PS2、XBOX等多个主机平台，连掌机平台上也可以见到无双的身影，达到了多主机制霸。这次的战国无双系列更是登陆次世代主机WII的第一款作品，使光荣的三国系列的路越走越宽，也表明光荣公司对三大硬件的支持。本款作品以第一人称视点来进行游戏，玩家使用WII的动作感应手柄直接进行枪刺剑挑等动作。无双系列一直是以爽快感著称，在WII主机平台上新玩法让玩家与游戏人物动作同步，现场感超强，可以让玩家身临其境享受到更为爽快的感觉，不过总认为连续攻击后胳膊也许会有点儿累……



纵横驰骋天下无敌

一刀正中目标，屏幕上也同时显示出利刃划过。



形势不利又若何 看我无敌神枪挽狂澜

乱世群英忍术称雄

突击高级战争W

●任天堂 ●价格未定 ●时间未定 ●战略 ●日版 ●人数未定 ●容量未定

战场风云突变，钢铁雄师称霸

任天堂的本系列作品在GBA、NDS主机上表现出色，得到无数玩家支持，这次终于推出了WII版，让玩家在家用机上也能享受到战争的乐趣。玩家在游戏中可以驾驶战车、战舰、甚至还可以驾驶飞机冲进敌人的心脏。本作包含三种游戏模式：快速战斗模式、遭遇战模式和合作模式，此外还增添了多种新单位。游戏讲述了谣传"太阳帝国"开发出了一种超级武器，引起世界慌乱，使和平的世界再一次陷入无情的战火之中。



上天入地，无处可逃！

玩家使用WII的独特手柄进行游戏，手脑结合并用。

武装直升飞机从空而来，防御设施立刻发动攻击。

装甲战舰海中王 横扫大海统领大陆！





虽然科技发达，但绝不能轻视地面战斗，步兵的锻炼也非常重要。

生化危机安布雷拉历代记

●CAPCOM ●价格未定 ●时间未定 ●角色扮演 ●日版 ●人数未定 ●容量未定

僵尸再度袭来，人气吉尔回归！

这款Wii新作将会是Wii独占作品，PS3、Xbox 360玩家将与之无缘。本作中将讲述《生化危机 代号：维罗尼卡》至《生化危机4》之间这段安布雷拉公司"空白期间"的故事，向玩家解明安布雷拉公司如何衰败。收录一至四代以及维罗尼卡中的主要角色以及剧情，游戏以章节的形式进行，各章节都是以《生化危机》各代作品来区分，不同的章节使用的角色不同。例如以初代《生化危机》为主题的章节中，玩家就可以使用CHRIS和JILL。该章节完成后就会向下发展，并会有众多新角色登场，他们的使用方法各不相同，因此用不同人物进行游戏，感觉也大相径庭。

生化危机的世界紧张刺激，危机四伏，玩家在前进途中一定要保持高度警惕……

经典人物悉登场 拯救危机大显神威！





游戏的场景与生化的世界非常吻合，玩家会受到感动，仿佛自己已经亲身进入这个幻想的世界。



在诡异的音乐中进入这个世界绝对是人生一大享受……

PS3 Wii XBOX360

新软件新玩法的新情报！

SD高达革命

●BANDAI ●6040日元
●2006.12.2 ●角色扮演
●日版 ●人数未定 ●容量未定

展现新时代主机的机器人战斗

超级机器人大战和高达都是以机器人为主题的热门游戏，得到无数玩家热爱。这次登陆WII主机的本作更是为新主机量身订做的作品，不但继续让高达在游戏市场上发扬光大，还展现出了新主机的特色，更向玩家表示出软件厂商对硬件厂商的支持，让喜欢WII主机的玩家能在游戏上有更多的选择。本作的画面非常精致，机器人造型独特，动作顺畅自如，没有任何卡机现象，再加上WII的独特游戏方式，玩家会认为自己就是驾驶高达的王牌驾驶员。


挥舞着流星锤进行攻击，不但可以对敌人造成伤害，还可以破坏场景中的建筑。

索尼克与神秘之戒

●SEGA ●价格未定
●2007年 ●动作冒险
●日版 ●人数未定 ●容量未定

速度决定一切，前进需要勇气！

世嘉的招牌作品之一的索尼克在新主机上市之时，自是不能寂寞，喜爱刺猬的玩家有福了。以高速前进的小刺猬在游戏业界已经横行多年，并使自己成为家喻户晓的偶像级人物，在新主机上的表现更是值得期待。近年来系列作品经常为玩家讲述索尼克和他的朋友们的故事，而本作则非常少见讲述的仅仅是索尼克一人的故事。玩家将WII手柄水平放置时，游戏中的索尼克则会加速奔跑，将手柄倾斜时索尼克则会拐弯前进。


夕阳的余辉照在金色的沙滩上闪闪发光，平时喧嚣的大海仿佛也不忍破坏现在的宁静。

Wii Music

●任天堂 ●价格未定
●2007年 ●音乐
●日版 ●人数未定 ●容量未定

抛弃一切烦恼轻松享受美妙音乐

成为一名音乐家指挥一支著名的乐队进行精彩的表演，这是很多喜欢音乐玩家的梦想，不过成为指挥家的条件相当苛刻，绝大多数人只能怀抱梦想，连感受一下都不可能。不过现在新主机WII则可以为我们圆梦，使我们足不出户就能尝试指挥的快乐。这款作品的游戏方式更是让人拍案叫绝，玩家使用WII手柄扮演一名指挥家，指挥整个交响乐团。玩家选择的音乐会因为手柄的甩动节拍演奏，仿佛是自己真的在指挥一场高水平的音乐会。


乐团成员们各个严肃认真，全力演奏。不过人物的面部表情却异常可爱。

Wii Sports

●任天堂 ●4800日元
●2006.12.2 ●体育竞技
●日版 ●人数未定 ●容量未定

全新理念突破传统团结玩家！

自从Wii公布以来，任天堂就一直在提醒人们这不是一台“次世代主机”，而是“新世代主机”。与只注重图像效果提升的PS3和XBOX360不同，Wii带来的是全新理念的游戏方式，能打破核心玩家和非核心玩家之间的传统隔阂，让他们一起玩游戏。而本作就是展现任天堂这一“新世代”理念的最好作品。Wii Sports由多个竞技游戏组成：Wii网球、Wii棒球、Wii高尔夫以及Wii飞机等，每一个都是你体验该体育项目的一条简单而有趣的途径。


本作的网球支持四人分屏双打，使大家可以在一起享受运动的乐趣。

激情卡车

●任天堂 ●价格未定
●2006.1 ●体育竞技
●日版 ●人数未定 ●容量未定

忘记一切快车狂飙街头驰骋

赛车游戏是玩家非常喜欢的一类游戏，可以在高速奔驰后感受到胜利的荣耀，而这次厂家则将卡车也搬上了竞技的舞台，并且还可以多人同时进行游戏。任天堂最初公布本款作品时，宣称本作将是一款可以让多人对战使用的作品，因此很多玩家都非常期待，希望可以聚集好友4人一起享受对战的乐趣。但是由于考虑到让4名玩家拥挤在一个房间内，可能会互相影响，不能发挥出自己的真正实力，因此有可能将本作改为只支持双人对战的作品。


重量级大卡车一样可以翻山越岭，参加紧张激烈的赛车竞技。

火炎纹章 晓之女神

●任天堂 ●价格未定
●2006.7 ●战略
●日版 ●人数未定 ●容量未定

千呼万唤始出来犹抱琵琶半遮面

火炎纹章是任天堂旗下的著名战略角色扮演游戏，一直是以超高的难度著称。自从第一部作品《火炎纹章 暗黑龙与光之剑》在1990年上市的十六年中，一直得到战略游戏玩家的支持。自从任天堂公布开发WII主机开始，玩家们就猜测火炎纹章登陆主机的时间，让战略迷们欣喜的是，在新主机发售后不久就可以享受到本作。因为WII主机的全新操作方式，玩家更是迫切想知道厂商怎样将它融合到战略游戏中，不过目前尚未公布详细情报……


绚丽的战斗画面，游戏中人物的体力槽似乎较系列作品有所提升。

战锤计划

●任天堂 ●价格未定
●发售日未定 ●动作冒险
●日版 ●人数未定 ●容量未定

杀人机器耀武扬威战锤出击

杀人机器人准备袭击美国的各大城市，全副武装的军队也没法阻挡这些机器人。此时出现了被称为Project H.A.M.M.E.R.的一个未成品改造人。他的一半是男性人类，而另一半是机器，装备了拥有无比强大力量的终极兵器——战锤，有了它的力量就能够拯救全世界。玩家利用双截棍手柄来控制改造人移动，另外一只手中拿的是Wii的遥控式手柄。玩家只要使用手柄做出砸地面的动作，眼前的机器人就会被打得粉身碎骨，零件散落满地。


敌人虽然是巨大的杀人机器，但我们的主人公却毫不畏惧，使用手中的战锤与其战斗。

牧场物语

●MMV ●价格未定
●2006.12.20 ●角色扮演
●日版 ●人数未定 ●容量未定

享受自然风光，感受田园生活

在本作中玩家通过WII手柄直接运动完成牧场的全部工作，比如说要耕地种田，玩家就要像挥舞锄头一样运动手柄；想给庄稼浇水时，玩家要向下倾斜手柄，仿佛是正在使用真正的水壶；玩家还可以左右摇动棱形控制器的遥杆来切换使用工具。本作的舞台是一个小岛，这个小岛本来是女神与一棵大树的家园，一天大树突然枯萎女神也忽然消失。为了使大树复活女神回归，玩家要通过辛勤的劳动建立自己的牧场，重新把小岛变成乐土。


让无数玩家喜爱清新自然的游戏风格，在这个世界中我们可以忘却现实的一切烦恼……





袖珍外观下的博大内涵!!

——系统解析Wii的创新硬件性能

从1983年至今，任天堂已经推出了Famicom，Super Famicom，Nintendo 64和GameCube等四代主机（以上均为日版主机名，以下分别缩写为FC、SFC、N64和GC）。而在2006年11月19日，任天堂的第五代家用主机Wii（原代号"Revolution"，革命）终将登场。

任天堂日前已经公布了Wii正式发售时包装内的组件，分别为：

Wii本体x1	Wii-Remote控制器（附挂绳）x1
Nunchuk（双截棍）控制器x1	Wii专用电源x1
Wii专用AV电缆x1	Wii本体用底座x1
Wii本体用辅助面板x1	Wii专用感应器x1
Wii感应器底座x1	AA干电池（五号电池）x2
Wii Sports游戏x1（日版不包含）	

美版机于11月19日首发，定价249.99美元（同捆一个Wii Sports游戏），折合人民币约2000元。

日版机将稍后于12月2日首发，定价25000日元（含税），折合人民币约1700元。

根据任天堂公布的资料，Wii的本体部分在竖立放置的情况下约高157mm、宽44mm、长215mm，和三个DVD盒迭放的大小相当，相对于同时代竞争对手的体积完全可以用"袖珍"来形容。主机具有512MB内置闪存用来存放数据，并有一个SD卡插槽可以使用SD卡进行容量的扩充。除此主机上还有2个USB接口，4个GC手柄接口和2个GC记忆卡接口。

Wii本体采用全尺寸的DVD光驱，可以使用GC的8cm游戏盘和Wii的12cm游戏盘，发光光驱外观看上去非常漂亮，并且采用吸入式设计，相信这种设计与控制主机尺寸有一定的关系。另外Wii没有播放DVD的功能，而Wii的游戏是否分区由于任天堂各方口径的不一致目前还不得而知。除此之外Wii还内置了符合802.11b/g规范的无线网络适配器，如果家中有无线宽带路由器等设备，可以轻松的将Wii联入互联网。而处于体积和成本的考虑，有线网络适配器并不是Wii的标配，而是以USB2.0外设的方式选配。

与索尼早早公布PS3规格的战略不同，直到主机发售两个月前召开的任天堂发布会上，任天堂都没有透露Wii的具体性能指标，不过Wii的性能低于另外两个竞争对手PlayStation 3和XBOX 360已经不是秘密，因此我们只将Wii与前一代主机GameCube的主要部件做一对比：

Wii与GC机能对比表：

	Game Cube	Wii
CPU	由IBM设计生产，PowerPC架构，代号"Gekko"	由IBM设计生产，PowerPC架构，代号"Broadway"
频率	485MHz	未公布
GPU	由ATI设计生产，代号"Flipper"	由ATI设计生产，代号"Hollywood"
频率	162MHz	未公布
内存	24MB 324MHz	1T-SRAM主内存
辅助内存	16MB 81MHz	24MB 1T-SRAM主内存 DRAM辅助内存
其它内存容量和规格未公布		

尽管表格中还有部分Wii的数据没有公布，但只根据现有的数据我们仍可以发现Wii和GC存在很多的共同点，同为基于IBM设计基于PowerPC架构的CPU和同为ATI设计的GPU，主内存也均是采用1T-SRAM，考虑到Wii也向下兼容GC，我们不得不相信，在主要部件方面Wii其实是GC的规格升级版。索尼曾经嘲笑微软的XBOX 360应该叫做XBOX 1.5，不过相对而言把Wii叫做GameCube 1.5也许更为合适。当然这种说法并不存在，因为相对于PS3和XBOX 360的"机能大战"，Wii则更侧重于在功能和理念上取胜。任天堂从一开始就让别人知道这次的主机大战自己并不会去打机能牌。

任天堂在宣传策略上"扬长避短"的做法造成我们缺少与Wii机能相关的数据，因而无法像对PS3一样对Wii的性能进行深入分析。不过仍然有可以参考的信息，Easy Nintendo在对Wii游戏"Red Steel"（赤钢）的制作人Xavier Poix做访谈时曾经咨询过Wii的性能和硬件的规格，Xavier并没有给出具体的数字，只是说CPU的性能大概介于Athlon XP 2400+和Athlon XP 3000+之间，而显示芯片的性能大概在ATI Radeon X1400和X1600之间（这种配置的性能大概相当于Xbox的2～3倍）。考虑到Xavier的身份，这种说法的可信度很高，而Wii在06年E3上表现也基本印证了这种说法。Wii的游戏在画面表现力方面确实胜GameCube几筹，但与"Gears of War"等其它机种画面顶级的游戏相比似乎仍然有一定的差距（当然画面表现力与游戏的类型和风格也有一定的关系）。

与XBOX360和PS3大部分游戏相对都运行在720p、1080i甚至1080p的规格相比，最高只支持480p的Wii显得非常"寒碜"，其实让Wii硬件支持720p并不难，不过任天堂采用这种设计有它的道理。

笔者为此曾在自己的电脑配合游戏《上古卷轴4》做过相关试验，将游戏分辨率分别设置为相当于720p和480p的1280x720和720x480，游戏综合特效级别设置为High，打开HDR高光效果，取同一段游戏的平均帧数，结果如下：

● 720p：37fps ● 480p：110fps

虽然这个测试并不能代表全部游戏的情况，但已经可以说明即使采用相同的特效，在同样平台下480p的游戏会有比720p更高的帧速（也可以说同样特效下480p下达到720p的帧速对机能的需求会小很多），因此Wii的机能虽然不如竞争对手，但对于大部分（尤其是国内的）只是使用普通的显示设备的玩家来说，其实际画面表现并不会大大逊于竞争对手。如此考虑，业界中关于Wii可以移植TES4和虚幻引擎3的传闻还是可信的。而对于Wii机能持怀疑态度的粉丝们也大可不必太过悲观。

不过机能只是实现游戏的基础，而Wii之所以代号"革命"并宣扬给玩家带来崭新的游戏体验，很大程度都是源于游戏控制器的独特设计。





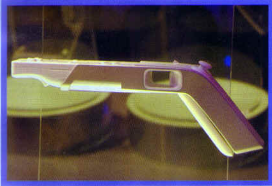
推翻传统的"手柄"

相对Wii本体的性能参数，任天堂对于Wii的主控制器Wii-Remote（以下简称为Wiimote或控制器）的宣传可谓不遗余力。外观上Wiimote并不是基于传统的手柄造型设计，而是采用了类似单手握遥控器的设计，长148 mm，宽36.2 mm，厚30.8 mm。Wiimote并不通过连接线与主机连接，而是通过蓝牙协议与主机无线连接，主机可以同时使用4个Wiimote。Wiimote采用了左右对称的设计，因此无论用哪只手使用Wiimote都不会有不适的感觉。

Wiimote的设计从在游戏开发者大会公布到06年E3展也发生了一些变化，首先控制器的长度增加，接近中心的位置增加了一个扬声器，B键做的更类似于扳机，而沿用多年的Start和Select键被改成了"+"加号键和"-"减号键。"a"，"b"键也分别被"1"键和"2"键所替代，手柄代号指示灯上的提示也从1234改成了GC风格的"o""oo"，"ooo"和"oooo"，另外控制器接口和部分按钮图案的设计也做了一定的改变。

根据目前的设计，Wiimote上的按键有：

十字键、A键、B键（扳机）、1键、2键等操作键和"+"键、"-"键、"Home"键、"SYNC"（同步）键（在电池仓下面）等功能键。



作为无线控制器无法从主机获取电源，所以Wiimote需要电池来维持工作。根据资料，采用两节AA碱性电池时，只使用动作感应系统时Wiimote可以工作60小时，而同时使用瞄准功能的情况下则可以工作30小时。

Wiimote还内置了容量为6KB的"非易失性存储器"（断电内容不消失），用于保存和传输Mii（Wii内置的功能，玩家可以自定义自己的脸谱和形象）的数据，其中的4000字节也可以保存单个游戏的操作等设定。不过只能同时保存一个游戏的设定，因此更换游戏时设定将自动被覆盖。

尽管在E3等展会上，任天堂曾经展出过蓝色、黑色的Wiimote，但Wii（包括Wiimote）首发时将只有白色的版本，而其它颜色的Wii和控制器将会陆续发售。

Wiimote的奥妙

以下将介绍Wiimote的功能，首先介绍的是动作感应和瞄准功能，Wiimote中的感应器可以使主机检测到控制器在XYZ三个方向轴上的动作变化，另外Wiimote控制器上还有一个光学感应器，组合Senser Bar（以下简称为感应器）使Wiimote具有了瞄准的功能。感应器长约20cm，每端有四个红外LED（发光二极管）用于校准Wiimote，感应器使用时需要平行放在显示设备上面或者前面并保持与游戏者正对，使用最大有效距离是5米，相信对于大多数玩家来说这个距离不会成为限制。通过这些设计和设备，Wii可以精确检测到控制器在屏幕上的指向和它在三个轴上的移动，加速和倾斜。尽管Wiimote控制器的瞄准设计类似于光枪，但是与传统光枪只能在阴极显像管电视上使用不同，Wiimote可以在各种电视甚至投影仪上工作。

除了动作感应和瞄准，Wiimote还具有震动功能，另外Wiimote上还有一个扬声器，可以用来在玩家射击和挥剑等操作时发出相应的声效。

结合上述的这些功能，操作Wiimote可以让玩家亲身获得类似于挥剑、钓鱼、射击等崭新的游戏体验。作为主机标准配件之一的Wiimote也可以单独购买，在日本和美国的零售价为3800日元和39.99美元，折合人民币约260元和320元。

Wiimote虽然功能强大，但是单手操作等设计注定了存在一定局限性，因此在其底部设计有一个扩展接口，通过这个接口可以连接很多附件来扩展Wiimote的功能。Nunchuk（以下简称为双截棍）是任天堂首个发布的Wiimote附件，也是Wii主机标准配件之一。尺寸方面双截棍约长113mm，宽38.2mm，厚37.5mm。双截棍的结构相对简单的多，只有一个类比摇杆和两个按键，其中靠下方类似扳机的是Z键，另一个键是C键。同时使用双截棍和Wiimote也是几乎所有Wii游戏的标准操作方式。

与Wiimote类似，双截棍也内置了动作感应功能，但是与前者不同的是，后者只有三个空间轴上位移感应功能，并没有倾斜等判定。可能有玩家会问，有没有倾斜有什么区别和影响么？这里有必要讲一下相关原理（并非具体的实现方法，只是为了方便玩家理解而建立的模型）：

假设在3D空间中有一个点，如果我们移动这个点，它在空间XYZ轴上的坐标值会有变化，但是无论我们如何向哪个方向转动或者倾斜这个点，它的坐标值都不会改变，因为点其实没有体积，更不存在"转动"或"倾斜"这种概念。

改变条件假设空间中有两个距离固定的点，为了方便理解连接两点视其为一条线段，大多数情况下我们移动或者倾斜这条线段时，两个点中至少有一个点的坐标值会发生改变。但如果我们以这条线段本身为轴的话，转动这条线段的话（形象的说就像转动摩托车把），线段的两个端点（甚至所有点）的坐标值都不会改变。

但如果空间中存在的是不在一条直线但相对位置固定的三个点，连接三点产生一个三角形，无论我们如何移动转动这个三角形，都不可能存在所有三个点坐标值都不改变的情况。

如果我们将所谓的"点"放入游戏控制器中作为动作感应的参考点，控制器的位置变化就可以被检测出来，但可见除了采用"三角形"的方式，用"点"和用"线段"这两种方式都是存在一定的局限性的，而双截棍正是属于用"点"的这种方式。相对来说Wiimote和PS3手柄就先进一些，均采用了"三角形"这种方式。所以尽管双截棍有动作感应功能，但没有倾斜判定造成用其控制游戏人物的向前移动等想法是不可行的（除非举着双截棍向前跑）。双截棍将随主机捆绑发售，单独购买的零售价分别为1800日元或19.99美元，折合人民币约120元和160元。

尽管Wiimote和双截棍会给玩家带来全新的操作体验，但用其玩Virtual Console上的部分老游戏可能会无法得心应手。因此任天堂公布了Classic Controller（以下称为经典手柄），经典手柄约高65.7mm，宽135.7mm，厚26mm，形状类似于SFC超任手柄。手柄上有两个类比摇杆、十字键、a、b、x和y键、L和R两个类比扳机键，Select、Start和Home键等功能键当然也必不可少。与最早的概念模型不同，最新的设计上，L和R两个扳机附近都有Z按键，我们姑且称之为"LZ"和"RZ"，虽然不知道最终设计是否会如此，但这样一来经典手柄在按键数目、布局和功能上就完全和PS系主机的DualShock系列手柄一致了，这个变化难道昭示了任天堂在未来会给我们特殊的惊喜么？





虽然经典手柄有相对完整的功能，但与广大玩家想象的不同，连接它的并不是Wii本体，而是Wiimote，因此可以说经典手柄和双截棍等一样都是需要连接在Wiimote上的附件，无法单独使用和工作。经典手柄将随同Wii首发并单独发售，零售价和双截棍相同也分别为1800日元或19.99美元，折合人民币约120元和160元。

另外任天堂还曾展出了类似于当年FC"Zapper"光枪的概念模型，虽然没有最终确定的规格和公布具体的发售日，单相信随着Wii的发售，任天堂会不断带给我们类似于光枪，方向盘等附件，来增加游戏操作感和投入感。

向下兼容的极致追求

由于Wii本体方面采用了类似于GC的硬件设计，并保留了GC手柄和记忆卡插槽，我们完全可以确信Wii是通过硬件兼容方式来兼容GC的，而任天堂公布的"Wii兼容几乎所有的GC游戏和大部分GC外设"的说法也印证了这种想法（因为使用软件兼容的方式很难达到如此高的兼容性，并且Wii如果通过软件模拟GC，机能恐怕也不够），GC可能会因此成为任天堂第一台可以了无牵挂抛弃的家用主机。不过对于喜欢用GBP玩GBA游戏的玩家不要着急将GC出手，因为相关扩展接口取消，GBP和BBA等大部分使用GC底部扩展接口附件将无法在Wii上继续使用。

而在使用Virtual Console玩以前其它机种游戏方面，Wii则是通过软件模拟的方式来进行的。由于VC支持的相关机种在PC上的模拟器已经很完美，我们可以相信任天堂给出的解决方案也不会让玩家失望，并且由于软件的可升级性，我们可以期待任天堂在Virtual Console上可以提供越来越多的机种和游戏支持。

新时代的主机大战将随着Wii的最后登场而正式展开，毫无疑问Wii将带给我们多年来所不曾有的崭新的游戏体验，而任天堂也希望Wii能像DS掌机一样，通过高举"异质"的大旗再次取得成功。当然市场永远不会有我们预测的那么简单，Will Wii Win？只能让时间来证明，让我们拭目以待吧。 □文/DeLaJSR

十周年的感动

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

“XBOX360上最值得期待的原创RPG之一”；“由日本游戏界多名精英协力打造的超级大作”；“FF之父坂口博信的反戈一击”——顶着这些头衔的本作品无疑是这次东京电玩展的一个主角。但是围绕“死”与“不死”展开的情节多少有些另类，从公开的影像来看不知道有些灰暗的风格能不能吸引更多的玩家。

LOST ODYSSEY

巨大的咆哮从头顶上呼啸而来



运用XBOX360的机能——再现井上的人设风格

战场上的巨大机械，即便最勇敢的士兵也难以幸免……

作为一个不会死亡的人类，主角所要面对和背负的到底都是些什么，在长达1000年的时间里，他所要追寻的是什么，这些问题还要玩家到游戏中去寻找。

超越人与神生与死界限的传奇故事，千年之战开幕。

X360	本刊译名：失落的奥德塞			
	微软	价格未定	2007年预定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	游戏人数未定	记忆容量未定

在离开SQUARE后，坂口博信重整旗鼓投入了微软的麾下，并且在今年一口气公布了两款集结了诸多精英的重量级RPG大作。和与DQ接近的《蓝龙》所不同的是，本作给人的感觉是更接近《骑龙者》这一系列作品。作为FF创始人，在积累了如此多年的游戏制作经验之后将会为玩家们带来怎么样一款游戏，而据其本人所说这更是“凝结多年心血的作品”。本作究竟会以怎么样的形态登陆XBOX360，又会有怎么样的创新与继承。

下面就是日本媒体在试玩了本作后对坂口博信的采访。

——刚刚试玩了《失落的奥德塞》的试玩版，感觉真的是很完美啊。

坂口■现在还是在完善中。

——说实在的，能达成这样效果的，真的是只有次世代主机啊。

坂口■在策划剧本的阶段就想到要制作出这样的效果了。在开发初期并不顺利，士兵群的场面并没有这么多数量。进行优化后把速度也提升了上来。最终以30帧的速度保证在画面深处都有大群士兵。

——最开始的开场动画让人联想起了《指环王》，都是大规模的集体对战。

坂口■是吗？其实那个场面也是想用即时演算来实现的。

——嗯，的确能看出那是CG动画，但是，并不只是CG动画而已啊，后面直接就无缝切入了战斗画面。这实在是很让人吃惊。真让人有一种次世代主机的感觉。

坂口■无论如何，总算完成了。成品的画面质量也许还会提升，就现在可以看到的部分，开发进度大概是80%。

——记得当初见到《最终幻想7》的画面时，在那个SFC游戏为主流的时代就是一种非常惊奇的感觉。现在心情就和那时一样。游戏画面的素质和CG动画有相同的品质，实在是让人很激动啊。

坂口■是啊，建筑的模型本身，在即时演算时和CG时使用的都是基本一致的。解析度和渲染方法上也没有什么太大的区别。当然，CG动画是一张一张费时费力制作出来的，自然在细节和流畅程度上有优势。但是现在即时演算的表现力已经是非常接近于动画了。以30帧为单位，为了让画面更加漂亮一个画面一个画面地计算着。真是能感觉到硬件机能的进化。

——如果仅仅是追求一个真实感，那么只要是像真人出演的电影那样就可以了。可是从刚才的画面可以看到，原画设定的风格也被完整地表现了出来。

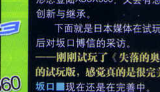
坂口■是呀，既然是让井上先生来设计的角色，最后完成的预想图也要有井上先生的感觉。其实在建模完成之前就请井上先生来进行了校查。我们把从各个角度拍下的3D模型交给井上先生，经过多次精细到眉毛长度的细节修改，最终得出了这样一个井上先生可以接受的模型。

——哦，得到井上先生的认可了？

坂口■另外，其中的烟尘和泥土等细节上也都是一种低沉的色调。那种踏着泥水跑动的感觉都是为了突出一种和《浪客行》相近的氛围。

——啊，能感觉到。为了不破坏原画







史上画面最强游戏登场

其中从CG到游戏动画再到战斗动画的无缝连接，以及同屏那数量众多的士兵，我们足可以看出本作在画面上的强劲。在这点上来说本作的确是迄今为止最具“次世代主机游戏”这一概念的游戏。不过现在的玩家大多也都厌烦了这种用华丽画面撑门面的做法，游戏综合素质如何我们恐怕还要等等再说了。

如潮水一般涌来的铁甲士兵

以一己之力对抗军团的主角

影像也出现了巨大的机械战车，机械文明会占到多大的比重，又会和主人公的不死之身有什么联系，这里面的故事值得期待。

生与死的选择

重甲武士成群结队，冷兵器时代战争中那令人窒息的狰狞气氛被淋漓尽致地表达了出来。

坂口氏语：“死或不死，这是个问题。”

的感觉，竟然照顾到了如此细微的地方。真不愧是次世代主机。

坂口■井上先生的位置真的是很重要。硬件机能已经到达了一个高度，怪物和效果上就可以制作得很随心所欲，这样就很容易出现整合上的障碍。但是，井上先生的画却能让所有工作人员有一个共同认识，确定起一个大方向也更容易。

——战斗场面也已经完成了啊。

坂口■不，这是最基础的形态。最重要的系统并没有包含其中。一个是成长系统，另一个是操作系统。

——具体究竟似乎怎么样的系统呢？

坂口■操作系统暂时还不能透露，不过成长系统方面来说，除了主人公之外还有一些不会死的人，他们也可以成为同伴。除此以外，普通人也可以成为队伍中的成员。那么，不会死的人会继承死去人的能力。这么听起来可能让人不是很舒服，也可以叫做吸取力量吧。另外，不会死的人类和会死的人类之间的问题也在系统上形成一条分界线，和剧本也会有连动。有的时候玩家可能会产生这样的想法：吸收这个人的能力合适吗？可以说是涉及到伦理观的系统。

——真的很有意思的设定啊。

坂口■试玩版的情节还没有发展到那一步，所以就没有加入这一系统。

——原来如此，那么加入这种系统的理由是什么呢？

坂口■这毕竟是一部很另类的游戏。以不会死亡的人为主题，主人公在战斗中被打倒也会再站起来，从这个意义上来讲，这是一个没有Game Over这一概念的游戏。主人公是不会死的。

——不是不死而是不能死，是吧。在体验版里曾经见到一个士兵对主角惊诧地问道：“为什么你还活着？”这一点印象实在很深刻。

坂口■游戏会这一点为主轴展开情节，虽然很另类，但是应该会很新颖。

——游戏场面也有一些细节部分。比如可以踢掉罐子的盖子，是不是可以也用物理引擎来计算呢？（笑）

坂口■只是踢来踢去的真的是很浪费。真正发卖的版本中会用到物理演算的。试玩版里只是用来踢而已。

——除此之外，还可以看到墙上的海报被风刮下来，而主人公也会向着被吹走的海报看去的场面。

坂口■是的，像这样可以在游戏中体验到各种细节也正是开发时的理念之一。在非常广大的地图，非常漫长的故事之中，尽可能多地设置可以根据玩家的行动而做出反映的地形。在试玩版还是不够充足的。

——已经有很多了。

坂口■这是属于最后要加入的部分，其他还有和剧情无关的NPC所说出的非常幽默的对话等等。这是一个超越1000年的梦想的一部分，讲述的是一个厚重的故事。

Check! 最重大的问题

无论是从制作阵容还是投入来看，游戏本身的素质相当地出色，但是游戏内容很明显面对的是日本的玩家，在这里不得不面临的一个问题就是XBOX360在日本本土销售的颓势，面对主机那过低的销量，这个游戏究竟要卖给谁呢？虽然从字里行间我们可以看出坂口是想要在创造一个FF7那样的奇迹，现在已经过了靠大作来从根本上带动主机销量的时代，至少原创游戏的号召力值得怀疑。另外本作的完全中文版已经公布，对于国内玩家来说无疑是一个福音，但是这样做又能对销量产生多大的影响？从这个角度来讲，微软难道是想给主机赢得PS3所顾及不到的市场？□文/龙马



微软360日本大总攻——《蓝龙》年末登场

微软于9月20日展示了《蓝龙》的演示视频。虽然视频只有短短的几分钟，但其精彩程度让人久久不能忘怀。镜头一直跟随着游戏的主人公，因为是鸟山明担纲人物设计，所以看起来的感觉非常亲切。影片着重展示的是游戏的行动和战斗过程，另外由于所有的人物都是卡通造型，所以尽管是即时演算画面，但其表现效果也已经接近CG了。特别是进入战斗时的音乐，更让人感到无比激动，投入度也大幅增加。

黑暗固然凶险，光明不会消逝，

《蓝龙》的战斗系统与坂口博信以往制作的游戏非常相似，大概是坂口已经形成了一种制作习惯。通过观看这次展会公布的战斗演示画面，我们可以发现，其实许多设定都和最终幻想系列十分相像。首先，《蓝龙》也是采用回合制的战斗模式，玩家最多可以派遣5名同伴一起上场，这一点和很多角色扮演类游戏差不多。其次，“蓝龙”这一战斗系统也很像最终幻想里面的召唤兽，只不过蓝龙变成了主角们的唯一进攻手段。目前所公布的5个主角都能从影子中召唤出具备不同特殊能力的蓝龙来进行战斗，如主角修的影子怪物就是游戏标题中的那个庞然大物，而其他几个人的蓝龙也有鸟的形态以及其他种类的怪兽形态。在通常情况下，蓝龙都是作为主角们的影子来帮助进行攻击的，而如果主角们发动超必杀的话，蓝龙就会彻底脱离主角的身体，然后和主人公合力发动破坏力惊人的特殊技能。从影片中可以看到，这种特殊攻击的威力大约为普通攻击的10倍！只是目前还不知道发动这一技能需要什么样的条件。

从本作的人设可以看出，该游戏的风格基本上是比较轻松而且带有童趣的。这个长得像小恶魔的家伙可是我方的成员哦。

蓝龙的形态很多，左边这只是属于男主角的，而像其他人则是形态各异，能力也各不相同。

不管敌人如何强大 蓝龙都所向披靡！

蓝龙是主角们赖以进攻的手段，不过它们好像没有自己的思维。

不只是主角们长得可爱，就连敌人的杀气也没有那么重。

X360	本刊译名：蓝龙			
	Mistwalker	价格未定	2006.12.7	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

日本漫画大师作品挑战你的欣赏口味

《蓝龙》目前是以日文为基础在进行开发，而英文版和中文版也会在明年初的时候和大家见面。游戏采用了鲜艳明亮的配色风格，忠实地呈现出鸟山明独特的人物绘画风格。画面中阳光投射的效果非常柔和自然，整体的光影对比鲜明，符合游戏“光与影”的主题设定。整体来说，本游戏呈现出浓厚的日式RPG风格，在画面水准上，明显比同平台的其他游戏表现优秀许多，包括人物与场景、景深、光线与阴影特效等，都有相当高水准的呈现。估计虽然这个游戏在制作时更多照顾的是日本市场，但凭借其精美的画面、充满童话色彩的故事以及魄力十足的战斗场面，相信欧美玩家也会对此非常感兴趣。

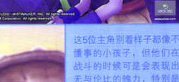


鸟山明大师的画风实在是太有特色了，不过就人物的脸谱来说，似乎每个人的变化都不大。这个名叫“修”的主角如果头发再长一点的话，不就很像龙珠里的小悟空吗？





也真难为鸟山明费劲设计了这么多可爱的敌人角色，不过别看这些机器人面容和善，一旦进入战斗状态的话，它们可是马上就会翻脸不认人的！而且有这么多，修和他的伙伴们将有一场恶战要打啦。



这5位主角别看样子都像不懂事的小孩子，但他们在战斗的时候可是会表现出无与伦比的魄力，特别是那个矮子……

无畏的小英雄 命运自有我主宰

有蓝龙在你背后一切都会消散！勇士们因此而战……

这款游戏的3D引擎是由ARTOON与微软旗下曾推出过帝国时代系列的Ensemble工作室合作开发的，融合了卡通风格的人物与细致写实的背景。ARTOON方面表示，最困难的部分在于如何将鸟山明独特画风的卡通漫画人物成功地变为3D化，这部分花费了最多的心思，甚至连鸟山明本人也亲自参与作业。不过由于先前的《勇者斗恶龙》也是采取了相同的制作模式，因此也有不少可以借鉴的成功经验。从目前游戏展示的画面来看，这次的制作是非常成功的，鸟山明笔下的童话世界被完美地呈现出来。而且由于采用了卡通风格的人设，游戏画面也显得异常精美。



这个家伙的身份现在还不太清楚，从外观上推测，估计是我方的一个本事了得的人物。



女主角被坏蛋捉住之后，修前往营救，然而发现她脖子上被安了炸弹！

经历生死患难 依然斗志不减

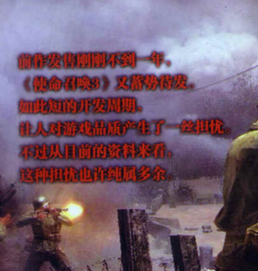
这个女性角色在游戏中的表现非常强悍，不亚于男主角。

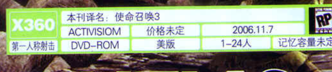


这只四眼老虎的扑人姿势挺凶，但样子却是滑稽可笑。

Check! 微软反攻日本之作

在东京电玩展临近的时候，日本微软为了预先造势，接连放出最终幻想之父坂口博信所开发的两款Xbox360超大作《蓝龙》和《失落的奥德赛》。这两款日式游戏无疑是本次Xbox360在东京展出的焦点。《蓝龙》这款游戏是由坂口博信监督，日本知名漫画家鸟山明担当人物设定以及音乐家植松伸夫一起联手打造的RPG大作。另外，该游戏也是由阪口博信成立的新公司Mistwalker负责企划，曾开发过XB游戏的日本Artoon公司制作，最后由日本微软发行。Xbox360目前在日本的情况一直没有得到改善，其原因自然就是因为适合日本玩家口味的游戏太少，因此主机的销售未曾走出低谷。不过自从《蓝龙》公布以来，这款游戏基本维持了每周位居期待排行榜前15名的成绩，可见日本玩家对这款原创的日式RPG还是有相当高的兴趣，也被微软视为360在日本开拓市场的关键作品之一。目前，微软方面称这款游戏应该会在今年年底前推出，看来它也是微软用来对抗索尼的一个筹码。另外，按照微软的习惯，只要是自己发行的360游戏都会中文化，这下国内的玩家更有理由期待这款游戏了。 □文/小沛





X360	本刊译名：使命召唤3			
	ACTIVISIOM	价格未定	2006.11.7	RP
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-24人	记忆容量未定

CALL OF DUTY 3

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

PS3 Wii XBOX360

第二次世界大战为游戏制作者提供了几乎无穷无尽的题材和灵感，而在以二战为背景的游戏中，《使命召唤》系列毫无疑问是其中的佼佼者。《使命召唤2》作为XBOX360的首发游戏在去年11月面世，并成为XBOX360上第一部突破百万销量的作品，足见它的受欢迎程度。相隔不到一年的时间，我们又得到了最新续作的消息：《使命召唤3》将于今年11月在XBOX360、PS3以及Wii平台上登场。

游戏的画面细节表现得很有张力，草叶在子弹的扫射下碎片四溅。

记录经典战役 体验战场风云



漆黑的雨夜中，一队步兵在坦克的掩护下向目的地进发，尽管看不到枪林弹雨却让人感觉到战场的肃杀。

比起前作来，《使命召唤3》的场景刻画更加细腻，墙壁上被炮弹轰击留下的痕迹清晰可见，画面层次感分明。

小分队扼守住一块阵地，与来袭的敌人展开了激烈的交火，在阵地战中玩家与自己队友的配合非常重要。

如同身临其境般 最为真实的战场

在一些规模较大的游戏厂商中，由几支不同的制作组交替开发系列作品的方式已经成为一种趋势。这不但可以缩短制作周期，也可以保证为作品持续注入新鲜活力。《使命召唤3》就由Treyarch负责开发，而并非前作的Infinity Ward。其实对于Treyarch，大家应该也并不陌生。这支总部位于洛杉矶的制作组此前曾经开发了《使命召唤2：红一纵队》，并且也获得了较好的评价。Treyarch的成员表示，在保持系列一贯的高品质的同时，他们也将努力为玩家们带来更多新的体验，将《使命召唤》系列推上一个新的高度。

阵阵炮声已在耳边响起，战士的神圣使命正向你召唤。

进一步发挥新硬件平台的潜能，全心全力打造二战题材作品扛鼎之作

作为次世代游戏的排头尖兵，2005年的《使命召唤2》已经为玩家们带来了不俗的视觉冲击。随着游戏开发者们对新的硬件平台越来越熟悉，游戏画面也得以更上一层楼。从XBOX360版的预告视频可以看出，《使命召唤3》比起前作的画面水平来又有了不小的进步。战场上的可视范围更加宽广，视野几乎可以达到地平线的尽头。士兵们衣服上的褶皱都清晰可见，高光部分也不像之前的作品一样金属感过于强烈。



本作中战场更加宽阔，也更有立体感，你不但要有精确的操作技巧，也要有良好的大局观。

在游戏中你并不是孤军作战，而会得到来自友军的有力帮助。在某些任务中，甚至还可以呼叫炮火支援，对敌人进行致命的打击。

令人窒息的战斗 唯有勇气与你同在

承袭系列作品的优良品质，加入全新丰富要素 带你进入浴血奋战的日日夜夜

在《使命召唤3》中，任务的完成方式将不是限于一种，而有很多选择。你可以根据实际情况，并且凭借自己的经验和想象力，做出最佳的判断。例如在某个关卡中你需要摧毁一个敌人的火力点，你可以使用狙击步枪来射杀敌人，或者使用投掷手雷的方法。如果你喜欢激烈一点的战斗方式，也可以借助壕沟的掩护逼近敌人，然后将他们消灭。

前作被人诟病最多的就是它的多人联机部分。可能是由于开发较为仓促的原因，《使命召唤2》的多人模式完成度不高，设计得较为单调。而在这一次的新作中，这个问题将会得到大大改观。最多同时游戏的人数提高到了24人，可选择的有7个兵种，每个兵种都有独特的能力，例如医护兵可以救助伤员，侦察员可以呼叫火力支援，步枪兵可以发射枪榴弹等等。在游戏中累积经验还可以提升自己的军衔，获得更多特殊技能。多人模式下有很多有意思的合作要素，例如可以由数个玩家同时操纵一辆坦克，一人负责驾驶，一人负责控制机枪，还有一个人可以在副驾驶的位置上向外射击。

在城市攻坚战中，有时会触发需要做出快速反应的突发事件，使游戏更为刺激。

多样的任务设置 重现每一个细节

和系列中的其它作品一样，本作中的任务同样分为很多种类，其中不乏需要隐密潜入作战的要素。

用鲜血和汗水 证明你的荣誉



游戏中有多种多样的任务，地形也变化丰富，需要根据实际情况灵活运用。

Check! 独具新意和富有趣味的设置

很多二战题材的游戏都将焦点放在一些著名的战役上，例如敦刻尔克大撤退、斯大林格勒保卫战，等等。其中诺曼底登陆当然是最值得弄墨重彩书写的一笔。在大多数涉及到诺曼底登陆的游戏中，都只描绘了1944年6月6日当天，也就是在著名的"D-Day"中的战事。但实际上，不仅仅是在这一天，而是在今后的几个月之内，盟军部队为了在法国境内站稳脚跟，与德军展开了殊死的战斗。《使命召唤3》的单人任务部分就忠实再现了这一段历史，你要扮演来自美国、英国、加拿大乃至波兰的战士，在欧洲大陆的腹地，向纳粹帝国勇敢地发起进攻。

除此之外，《使命召唤3》还新增了一些有趣的小要素。在某些场景中会加入一些突发事件，例如当你在执行任务的过程中进入一栋建筑物，不料在屋里还有隐匿的敌人。这时候会有一段动画表示敌人举枪向你瞄准。而你必须在短时间内做出反应，将敌人击毙。这样的设置会在很多战斗中出现，加强玩家的临场感。 □文/待菜



作为一个已经有三年历史，而且已经得到玩家广泛认可的游戏，新作在系统上并不需要做出太大的变化。本作的操作系统仍然和以往一样简单明了，屏幕上的各种状态信息一目了然，玩过之前各作的玩家可以很快地上手。

十周年的感动

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

PS3 Wii XBOX360



享受着阳光沙滩！在美丽小岛畅游人间仙境

01 Sunburn 双层晒痕保留

在前作根据照晒时的情况，会出现肤色的变化。这次在这一系统上得到了进一步加强，在出现晒痕后再改换泳装穿有泳衣的部分依然会保留原来的肤色，不过也只限于两层而已。



←置身上重叠的晒痕非常明显。

02 Compact 种类众多的小游戏

←玩家可以体验到各种不同的乐趣。

从之前的报道各位读者就已经知道了虽然号称是一个沙滩排球游戏，其实游戏的重心并不在这上面，其中驾驶摩托艇的部分无论是在操作性还是可玩性上都不逊色于作为主题的沙滩排球。

03 Swimsuits 更加丰富的泳装

除了前作中的泳衣之外，这次又加入了更多的新泳装。前作某一角色的泳衣会出现在别的角色的购买清单里。不过对于国内玩家来说那些泳装的名字实在很是让人头疼。



←各种叫不出名字的泳装在等待着玩家。

04 Hotel 更多的宾馆任君选

这次可以从三个宾馆中选择一家入住，而根据选择的不同，一些细节上也会有所区别，也会有一些特殊场景出现。

05 Gravure 拍照的视角和动作

平均每个角色都有15种以上的拍摄动作，相信可以让每一个玩家拍出自己满意的照片。

据制作者所言，这次未公布的新系统还有很多很多，在用扎克币购买道具和泳衣这一系统上会有很多变化，在一些细节上也应该有更多的进化，通过现在已经公布的影像来看，甚至会有便装换装出现。别的就不多说，先准备好三升鼻血吧，就算发售日期是定在冬季也不会有什么例外。

DEAD OR ALIVE XTREME 2

“盛装”出席游戏的盛会 美女齐聚的运动游戏

这种类型的“美女游戏”一直都被当做消夏佳品，虽然已经过了那个骄阳似火的夏日，但是广大玩家对本作的期待热情却从没有降低过。这场在金秋9月召开的电玩盛会上，本作也是全力出击，在会场公布了一段素质和内容让人惊异的演示录像。在前作褒贬不一的情况下，这次又投入了更大的开发热情，在细节上也更突现出了真实感。全部9名登场的女性角色经过重新制作也突显出了更多的魅力。本身的游戏性上，也得到了相当程度的扩充，在对抗性上又有所削弱，更多地突显了作为一款游戏休闲娱乐的一面。作为DOA系列和Team NINJA诞生10周年的纪念作品，相信会有更出色的表现。同时游戏的最终发售日也已经确定，美版将早一周在11月15日发售，而日版是在11月22日和广大玩家见面。两种版本将采取不同的配音，不知道玩家们究竟会选择哪一个呢？

X360	本刊译名：死或生极限沙滩排球2			E
	TECMO	价格未定	2006.11.15(美)11.22(日)	
体育休闲	DVD-ROM	美版&日版	人数未定	记忆容量未定

Check! 继承Team NINJA十年来的脚步

在这次东京电玩展上众多的参展游戏中，在吸引玩家关注这一点上，比起XBOX360上另外两个绝对重量级的大作《蓝龙》和《失落的奥德塞》本作也绝对是毫不逊色。公布影像中所展现出来的每一个细节让人不得不惊叹，但是大家都应该知道Team NINJA绝对不是一个只靠美女来吸引眼球的小组。如果仅仅只有一个漂亮的外表，DOA系列也不可能发展到今天，内容上自然有其独到之处。制作人员们也有着自己的想法。

从DOA系列的初代作品发售算起，已经经过了10年的时间。10年间，从街机到家用机，从PS到XBOX360，一直留在Team NINJA里的成员依然占到了现在120个成员中的两成，这在业界相对也算是比较难得的事情了。

而作为总制作人板垣所喜欢的一句话正是“人来人往虽有聚散，理想之光永不变”，这种志向无论在玩家眼中看来怎么样，但是他们自己却的确是向着自己理想中的目标一步步前进着。而板垣更是把制作人员比作是驾驶战斗机的驾驶员，用自己的能力去驾御一台主机，去驾御一个题材正是每个制作人所要面对的问题。作为一个独特的题材，DOAX制作出了自己的特色。 □文/龙马

作为Team NINJA推出的一款推陈出新的作品，前作可以说是取得了一定成功（虽然公司名曾经被国内的玩家恶搞为“脱裤魔”），完全服务男性玩家的做法也算是顺应了市场。时隔3年，这次把平台放到了XBOX360上，借助更强大的机能相信会营造出一个更有真实感的“海上乐园”。而根据制作人所言，在游戏中的一些分支会更加复杂，也会有更多的随机事件出现，将增添更多探索的乐趣，而且这次的建模会有回归DOA初代的趋势，也就是说……各位读者可以邪恶地注意一下霞的胸部，看一看是不是有什么变化。下面就让我们再来看一看其中的一些新系统。

水上的速度与激情 夏日里的幻想

阳光下的“罪恶” 沙滩上的无双浪漫

霞和绫音在沙滩上的日光浴，相信用不了多久皮肤就会变成健康的小麦色。在控制晒黑速度这一问题上和前作一样会有加快一倍速度的晒黑液，自然也有能防止晒黑的防晒霜。配合这两种道具和各种泳衣应该可以晒出一个自己所喜欢的图形吧。（汗）

水滑梯，相信很多读者都玩过，在现在看来这个场面的确很是清凉，但是考虑游戏的发售是在11月份还是会觉得有一点别扭……（难道是专门给南半球的玩家准备的？）



作为主题的沙滩排球自然也是不能缺少的，不过在手感和对抗性上恐怕是没什么值得期待的部分了。不过貌似也没有读者会对这部分有什么期待吧……

合作还有对抗 全力扣杀

用手中的相机记录下最精彩的瞬间 让快乐而美好的回忆永驻心间

这次拍照部分也会得到加强，更多的场景和更多的动作给玩家提供了更多的选择。

直击游戏中每一个细节的对谈 力求把最美丽的画面展现给玩家们

——前作就已经有的晒黑系统这次有了大幅进化啊，连痕迹都可以重叠。

板垣伴信■（以下简称板垣）这次的程序员可是和之前完全不同的，晒黑系统里可是投入了大量精英啊（笑）。因此就想在这一点上作到非常夸张的级别，当时想的是可以实现255层晒痕的重叠。虽然也知道那是不可能的，但是却有那种冲动，真是有点矛盾呢。（笑）于是针对到底要有多少层展开了议论，有意见说一层也就够了，但是也有人说既然有这个系统了就多来几层吧。综合各种意见，觉得3层有些时候可能会觉得有些乱，所以最终决定在两层。

——那么除此以外还有什么能让Fans感动的消息吗？（笑）

板垣■新要素是非常非常多了，甚至让人担心是不是能在发售之前都介绍出来。（笑）

——从现在得到的资料来看可以住的酒店并不只一个，一共有多少个呢？

板垣■这次一共有3个酒店可供选择，因为选择的不同，游戏内容上也会有些许的区别。其中设计风格最清新的就是“SEABREEZE COTTAGE”（海风别墅），另外还有“GEMSTONE SUITE”（宝石套房）和“MOONLIGHT REEF”（月光港湾）。其中“MOONLIGHT REEF”是比较有少女情趣的一个场景。

——现在游戏的开发状况如何呢？

板垣■如果说到现状的话，首先当然是泳装了。就在今天，刚刚决定了各个角色可以在商店买到哪些泳装。实在都是很漂亮，就我个人的印象而言，所散发出的魅力是前作的5~7倍。还是个人的意见，前作有时会觉得某些泳衣是完全相同的，但是这次却不一样，每一件泳装都是非常有魅力的。前作给人的感觉是只要把莉莎这个新人物弄好就行了，这次将会有展现其他各个角色的特色的泳装。不仅仅是性感，更多所体现出来的是角色本身的魅力。准备了许多有某个角色味道和个性的物品。能够让玩家产生把自己喜欢的角色装扮起来的冲动。具体到进度方面，之后就只剩下衣料质感和一些设计上的调整，可以说是进行得非常顺利。

——关于物品和饰品的情况呢？

板垣■物品的制作已经基本差不多了，现在是在思考物品上的说明文字。比如“望远镜”这种物品，默认说明是“能看到南十字星”。但是如果换成绫音，点击的时候台词就会发生改变，也许就会变成“这是一种大炮吧？”。我们现在就是在为这种无聊的事情拼命工作着。（笑）

饰品方面，我始终认为作为一个游戏设计师要时刻把握流行动态。

DOAX2里也加入了非常多的流行要素，里面有很可爱的帽子喔（笑）。

之后值得注目的是“摄影师模式”。这次真的是非常地棒，我想这次的自由度可算是创了一个新高。摄影师的移动是和FPS采取同样的操作方法。也就是“第一人称摄影”（First Person Camera）吧。在主观视点下可以单手移动照相机，这一点是参照了《光环》（笑）

——现在开发度如何了呢？

板垣■这个嘛，昨天外版的声音，所以请日语的语音已经全部录制完成了，大概应该已经完成差不多70%了吧。前作的第一天有莉莎作为向导，而且整体是可以反复游戏的那一类型，这次在这一点上会有大的惊喜。第一次玩的时候，会准备一些很有游戏性的东西。英语的语音也将在下周开始录音。Tina真的起用了德克萨斯出身的女性，感觉上是非常地有味道。日本版中也可以听到，玩家们不妨好好体验一下。

日本一Soft挑战战棋游戏新形态。

一直以制作《魔界战记》等战棋类游戏而出名的日本一Software这一次对自己的能力提出了新的挑战。本作将是让玩家们全情投入的新一代幻想风格作品，其世界观、故事与游戏系统都非常引人注目。游戏的系统基本上继承了以前作品的样式，在“移动”和“战斗”中进行。一般来说，只要对战棋类游戏比较熟悉，玩这个游戏就很容易上手。



PS2	本刊译名:灵魂摇篮 世界吞噬者			CERO
	日本一Software	价格未定	2007年发售预定	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

Check! 日本一特色的气氛

在开发游戏的时候，制作人对于游戏的世界观和历史设定进行了认真的构思。本作的总体气氛与以前的作品相比有比较大的差异。角色数量、埋设的伏笔和曲折的情节都比较多。游戏中的角色除了大众脸之外，大约有20多名有个性的人物登场。基于男女主角的不同，游戏中似乎也有着和结局有关的恋爱（?）设定，至于具体是什么样子就不得而知了。

□文/猴子

日本一软件广受期待最新作
超本格正统派战棋幻想游戏

本作被称为“灵魂摇篮”，是日本一会社在制订新的开发方针时确定的，游戏类型依旧是战棋，这也是制作人新川宗平最为擅长制作的类型。虽然他在这之前已经做过不少游戏了，但是这个标题还是头次制作，所以本作的成功与否对于制作者来说也是一大挑战。为了使更多的人可以在玩这个游戏的时候得心应手，本作综合了许多战棋类游戏的特色，显得十分成熟。



主人公与达妮特从蕾娜那里得到封印的黑剑。

女主人公

和男主角拥有一样命运的女子，与基格一起冒险。实际上，主人公的性别在一开始是可以选择的，所以才有了男女之分。这在日本一出品的战棋游戏里倒是第一次。

战前准备部分很重要

在游戏的世界中存在着各种城镇，在这些地方可以编成不同的部队投入即将到来的战斗。此外城镇中还有不同的设施可以利用。要在这些地方多转上几回才能把战斗准备好。除了招募人手、更新装备之外，游戏里还有许多特殊事件在这些地方发生。

整装完毕之后准备进军

准备工作结束、到达城外之后，就会出现各种不同的选择分支。在选择移动路线之后，到达前面的地点就可能发生战斗。不过在大地图上也是可以编辑自己的部队的，这样能够做到及时调整以防万一。在确定了部队的准备工作之后，就可以向未知地区行进了。

正式开战之前要做好准备



大陆上许多地方都存在着这样的设施。善加利用可以使战斗更轻松。

在不同的城镇中，许多设施也各不相同。要执行一些特殊指令，就得到特定的地方去。



在镇与镇之间出现的就是道路，如果是第一次移动到新的地方的话，那么就有可能发生事件，甚至会有战斗。

充满投入度的全新游戏系统

在战乱频仍灾荒遍地的这片大陆
一个英雄诞生的故事揭开了序幕

200年前，世界上突然出现了3只怪兽，被称为恐怖的“世界吞噬者”。当时一位名叫蕾娜的魔法师将它们打败并且封印，使世界恢复和平。时至今日，已经200多岁高龄的老魔法师在一个不为人知的地方，和村子的人们平静地生活。

在蕾娜隐居的村中长大的主人公，有一天突然从她那里得到了一柄漆黑的长剑。剑上寄宿的是200年前被蕾娜封印的一个影子，它叫基格。主人公得到剑之后，可以与基格融合为一体，得到它的力量。蕾娜告诉主人公，世界吞噬者10年前已经在某处复活，要想打倒它们，就必须将基格之力与自己结合。主人公为了拯救世界，将基格的力量和自己的身体融合。

此时世界上的不同种族正在进行无休止的战争。在200多年前，军事帝国奥比斯卡在女王的领导下推进统一大陆的战争，而被征讨的雷德王国的领土上却出现了“世界吞噬者”的身影……

对阵BOSS级人物的时候，敌我差距悬殊到一定程度，这是考验玩家运筹帷幄能力的时候。



基格的力量被利用来打倒他所在的黑暗势力。

男主人公

为了打倒“世界吞噬者”，而与以前曾经意图毁灭世界的基格合为一体的男子。他利用基格的力量拯救世界，自己的身体最终将被基格操纵。尽管如此，在打倒世界吞噬者之前，他只能选择被基格寄生的命运。



世界上不同的人类种族
引发的矛盾导致了战争……



极道威龙再度归还修罗世界，两大势力黑帮角逐谁与争锋？



《龙が如く》就是“像龙一样的”人，也就是“人中之龙”的意思。在日本，“龙”被用来比喻那些英勇威武、乖戾嚣张而又不失侠义心肠的人。SEGA去年年底推出的以沉重的成人向黑社会故事为题材的游戏《龙如》在发售之后大获好评，随后电影版《龙如》和PS2版的《龙如2》都在锐意制作中。这次名越稔洋把黑道的仁义世界带到了关西大阪，玩家们将在游戏中感受到完全不同于东京的华丽风景，以及发生在这里的种种恩怨情仇的故事。上一代故事情节波澜壮阔，最后的悲剧结局使很多人感动不已，而这次又有什么新的故事感动大家呢？金钱、暴力、阴谋、仇恨与感情……大家还是自己去看吧。



桐生一马

CV 黑田崇史

传说中的「关东之龙」，引退后因为帮派纷争重新回到斗争激烈的黑社会。





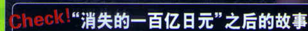

乡田龙司

CV 岩崎征美

以关西为据点的近江联合直属的乡龙会第二代会长，人称「关西之龙」。

重新缔造龙的传说

东城会会长的突然遇害使桐生不得不重出江湖。



Check!“消失的一百亿日元”之后的故事

在前作结束之后，人称“堂岛之龙”的原黑社会成员桐生一马放弃了帮派老大的地位，带着恋人的遗孤阿遥一起过着隐居的生活。但是1年后，继承他位置的东城会会长突然遭遇意外身亡，在临死时将会内事务重新托付给他。由这一事件引发的关东与关西两大势力的矛盾冲突把桐生再一次拉进了黑社会的泥潭。在另一个城市中，形形色色的人在不同的地方与桐生一马相会。虎视眈眈的近江联合会成员，调查黑社会犯罪的大阪府警视厅，意图复仇的海外黑手党残余分子……一切故事都将从这里开始。

□文/猴子




PS3
Wii
XBOX360

《龙如2》发表会近日召开 制作人及配音演员集体亮相

PS2	本刊译名：龙如2			CERO D
	SEGA	7140日元	2006.12.07	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定



冈村秀树

常务取缔役CS统括本部长。从前作开始负责“龙如计划”的统筹工作。



名越稔洋

R&D Creative 负责人。“龙如计划”的总制作人。一直在进行新的尝试。

黑田崇矢

为桐生一马配音的演员。从前作开始参加《龙如》的配音工作，对于主角的性格掌握得很好。



大辉由宇

为狭山薰配音的演员。担当角色是以追捕和社会团伙成员为己任的警察。



寺岛进

为瓦次郎配音的演员。作为新出场的人物，当初配音时的心情十分紧张。



馆宽志

为高岛辽配音的演员。感想是：“这是第一次为游戏做配音，为冷酷的黑道配音感觉很好。”





横山剑

Crazy Ken乐队首领，是龙如系列的音乐制作人。他为游戏谱的曲子给人留下很深刻的印象。

驰星周

以香港喜剧演员周星驰为偶像并且为自己命名的作家，其电影脚本《不夜城》是经典之作。



夏木奈奈

为传说中的女服务员奈奈配音。感想是“第一次只做声音演出，这种体验令人紧张。”



渡哲也

为风间新太郎配音的演员。角色地位和桐生的父亲一般。这次配音，心态的控制比以前要好。



德重聪

为堂岛大悟配音的演员。感想是“作为这个游戏的fan为它配音，真是很荣幸的事情。”

缤纷乱世 卷土重来

8月31日，SEGA在东京的 新宿歌舞伎町召开了PS2版游戏《龙如2》暨电影版《龙如》的项目发布会。PS2版的《龙如2》将于12月7日发售，而电影《龙如剧场版》的上映时间定在2007年春。电影版演员与游戏的声优也一并登场向媒体致意。电影版导演三池崇史表示，本作将是不负观众期待的作品。

扑朔迷离的故事剧情

桐生一马在东城会会长寺田突然死亡之后，被迫接下帮派头目的位置。并且应寺田最后的请求前往大阪去见近江联合的人。然而他刚到那里，就被警察逮捕。与此同时，在神室町发生了由20年积怨引起的复仇事件……



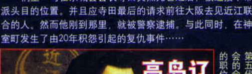




狭山薰

CV 大辉由宇

大阪府警视厅第四科主任，通称「黑社会猎手」，专门以搜捕黑道团伙为职责。





高岛辽

CV 馆宽治

第五代近江联合直属的近江高岛会的会长，同时担当组织总参谋的职位，十分阴险狡诈。





堂岛大吾

CV 德重聪

以前桐生所属的堂岛组组长堂岛宗兵的儿子，似乎与桐生有着一些机缘。



伊达真

CV 山路和弘

年前帮助桐生解决100亿日元之谜的刑警，曾在警视厅搜查四科，后来辞去了自己的职务，在2代又一次登场。







瓦次郎

CV 寺岛进

心中被黑暗包围着的中年刑警，似乎与神室町这20多年来发生的很多事都有关联，是本作的关键人物之一。



遥

CV 钉宫理惠

桐生深爱的恋人由美所生的女儿，在由美死后由桐生收养，两人一起生活。



别所勉

CV 赤井樱和

大阪警视厅四科科长，女主角狭山的顶头上司，为了在警察界出人头地，便将目标锁定在桐生身上。



情报家花屋

CV 藤原喜明

在神室町中颇有名气的情报收集家，一年前曾经协助桐生等人，现在看来，他的相貌比当时似乎有微妙的变化。

在NDS上发表的圣剑传说最新作
以全新的类型华丽地登场

聖剣伝説 HEROES of MANA

NDS	本刊译名：圣剑传说 玛娜英雄			
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
战略角色扮演	卡带	日版	人数未定	记忆容量未定

《圣剑传说》系列在任天堂DS上登场的最新作品竟然是战略角色扮演类游戏！让我们来看一看它那令人惊异的内容吧！《圣剑传说》系列里吹来了一阵新鲜的空气！这就以全新类型登场的《圣剑传说 HEROES of MANA》。本作采用的系统，是基于真实时间系统的战略（请参照右页中的详细介绍）与传统角色扮演方式完美地结合到了一起之后的产物，被称为“战略RPG”的全新类型的游戏种类。以飞空艇作为根据地、召唤各种各样不同的怪物、打倒从四处不断袭来的敌人就是本作的主题。由于本作刚刚公开出来，各种信息还非常不详细，我们目前只能够确认游戏的部分内容。这次，我们就先来将主要角色的其中之一、以及游戏的基本流程方面做一个介绍。

玛娜英雄——序

在很久很久以前，玛娜女神诞生，这是很久以前的故事。在某个不为人知的次元，一位大魔女使整个世界陷入了黑暗。魔女的名字叫阿妮丝。魔女虽然被树的守护者讨伐，但那份暗的诅咒却贯穿了许多次元，降临到了整个世界……此外，还有另外一个传说。

在很久以前，世界还被黑暗笼罩之时，玛娜女神用玛娜之剑将那头把世界引向毁灭的、灾难化身的神兽打倒，并将其分为八块石头封印。黑暗退散，世界创造，而那位女神变为了一棵参天古树。在无人知道的圣域，玛娜之树与玛娜之剑始终保护着这个世界。

从那时到现在究竟经过了多少岁月的流逝呢？现在，恐怖的黑暗再次降临了整个世界。南海的小岛、古都培丹……那冷酷锐利的魔爪正准备将安稳平和的世界重新导向黑暗。

Check! 真实时间战略游戏是什么？

所有的单位都按照真实时间做出即时行动、展开战斗的战略游戏的总称。在计算机游戏中这类游戏极为常见，但是在家用机上面是出现率相当少的游戏类型。与传统的“分为我方行动回合和敌方行动回合”的回合制游戏，以及“从速度较快的单位开始行动直到最慢的单位行动完成这样的以速度决定行动顺序”的游戏不同的是，真实时间战略游戏的战况无时无刻不在产生着变化，玩家永远无法100%把握下一步的战况就是这类游戏的特征，根据战况做出正确判断和熟练的操作都是必要条件。 □文/龙马



圣剑的进化令人大感意外。

主角 鲁格 Roger

左侧是玩家能够操纵的主要角色的其中之一。他拥有明朗、十分外向的性格，同时还掌握了优秀的剑术以及体术。身为培丹王国市民，服兵役后在两年前加入了培丹军。而他们的日常训练就是讨伐魔物。



流程一：首先收集资材

建设召唤战斗用怪兽的设施、以及召唤怪兽都需要一定的资材。所以，首先要在地图上的采集点收集必要的资材。作为自军根据地的飞空艇可以在初期召唤用来采集资材的怪兽——拉比（ラビ）。如果对召唤出来的拉比下达移动到地图上采集点的指示的话，它们便会自动运送资材直到这个采集点资材枯竭。总而言之不能确保资材的话就根本谈不到如何战斗！

采集点

能够采集建造设施用的资材与用来召唤怪兽的资材的场所分两种，持续采集的话这个资材会逐渐枯竭。

采集用怪兽

拉比是无任何资材状态下就能够召唤的采集用怪兽。虽然也能够用于战斗，但是其战斗能力相当的低。

流程二：召唤战斗怪兽

采集好资材后，首先要在飞空艇中建设用于召唤战斗用怪兽的设施。设施建造好了以后，通过设施就能开始进行怪兽的召唤了。值得注意的是，一座设施每次能够召唤的怪兽只有一个。另外，召唤出来的怪兽在还未走出飞空艇的数秒间，是不能够召唤下一只怪兽的。此外最重要的是，能够召唤出来的怪兽有数量上的限制，所以在召唤怪兽时一定要注意选择与取舍。

通过玩家的努力怪兽部队终于结成



玩家在游戏中可以召唤大量的怪兽，由于敌人的实力目前还是未知数，所以一定要尽量在数量上保持我军的最强状态来迎接敌人的到来。

流程三：通过侦察发现敌人

在部队完全成型之后，终于可以开始进军了。在战斗最初，敌人分布在什么地方，以及其实力究竟有多强都是未知数。这是由于除了友军单位附近、以外地域的情报全部未知的缘故。所以在这种时候侦察就成为了首要任务！前往未知区域的时候，推荐使用我军的单个单位去做试探性的调查，但是这样就有可能被待机的敌人消灭。虽然有些可怜，使用不需要资材就能召唤的拉比去侦察或许是最好的选择?

通过充分的侦察发现了大量的敌军

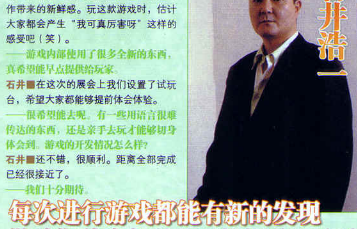


在战斗地图中，隔着河对岸的地域以及被包围在城墙中的地域，潜藏着敌人的几率会比一般地图大很多。单兵贸然的突击是非常危险的，在这种情况下先去侦察是必不可少的。

流程四：战斗并打倒敌人

发现了敌人之后，下一步就要专心于战斗的内容了！如果给己方军队下达战斗命令的话，它们便会自动的靠近敌军并逐渐发起攻击。在这之后，除非敌人或是己方被击败，或者给我方单位下达其他的命令，否则我方单位将会持续战斗。如果玩家在战斗过程中发觉己方不利想暂时撤退、或者是希望派遣援军进行增援，就要根据当时具体的情况下达适合时宜的指示，将我军逐渐导向战斗的主动乃至获得战斗的胜利。这就是真实时间战略游戏的精髓所在。

将敌军一举消灭！



在高低差大的场地使用弓箭手从高处进攻会使战斗变得非常主动，而在雪原的混战中敌我双方距离很近，就更需要玩家准确的指示。

"不仅是本作，圣剑4同样值得密切关注！"

——与新作相对的，《圣剑传说4》同样是玩家非常期待的作品。那么4代的剧本很有特色是吗?

石井浩一（以下简称石井）■确实如此。

——据说这次的《圣剑传说4》具备许多相当出彩的细节，甚至让人忘记了主线剧情。

石井■这就是我们希望达到的效果。游戏没有绝对的模式，玩家可以针对自己的喜好选择游戏的领域，这就是本作最大的要点。

——本作中物体的动作是通过物理演算来处理的吗?

石井■是物理演算。以翻斗车为例，确实表现的相当不错。翻斗车这种东西，就是根据控制的方向去运动的东西。你从后面推车，车轮就会转起来前进。但是如果向侧面推动的话呢？当然，车轮不会转动，翻斗车也不会运动起来。轻微地推动翻斗车会毫无反应，而大力推动的话，车会给你一个满意的力回馈效果。利用物理演算，我们就能更加真实地表现细致的物理运动了。

——根据游戏玩家的不同，游戏方法也会各不相同?

石井■实际上，即使是同一个人再玩一次的话都会有不同。

——是呀！敌人和MONO道具的配置都会变化，再加上玩家使用力量的大小不同，游戏内也会产生不同的变化。

石井■是这样的。

——这真的是一种发明。到现在为止所有使用物理演算的游戏都只是用来表现类似于弹壳从枪膛飞落到地上、或是箱子被破坏碎片四处飞散这样的效果。这次的设计确实令人兴奋。

石井■是这样的。现在为止，在战斗时再怎么加入花哨的东西，也只不过是自身与怪物之间的战斗。而在《圣剑4》里，自己、怪兽、MONO道具、地形等等，需要考虑的部分非常之多。通过不断地游戏，持续经历这些需要进行状况判断的场合，玩家也会随之成长。这些都是本作带来的新鲜感。玩这款游戏时，估计大家都会产生"我可真厉害呀"这样的感受吧（笑）。

——游戏内部使用了很多全新的东西，真希望能早点提供给玩家。

石井■在这次的展会上我们设置了试玩台，希望大家都能够提前体会体验。

——很希望能去呢。有一些用语言很难传达的东西，还是亲手去玩才能够切身体会到。游戏的开发情况怎么样?

石井■还不错，很顺利。距离全部完成已经很接近了。

——我们十分期待。

石井浩一

每次进行游戏都能有新的发现 敬请期待全新的《圣剑传说》系列

十周年的感动

Jeanne d'Arc

《圣女贞德》是LEVEL5为SCE制作的第一部PSP游戏，我们在之前已经为大家做过一些介绍了。作为史实与虚幻结合的游戏，《圣女贞德》以另外一种方式表现了当时波澜壮阔的英法百年战争中的传说故事。游戏里的敌人从英国入侵者变成了来自异世界的妖魔鬼怪，虽然与现实相差甚远，但是作为擅长开发这类历史幻想题材的日本公司来说，似乎更加合理一点。（这叫什么逻辑？）毕竟以前三国战国之类的题材已经见过了一大堆，即使日本的游戏公司将全世界的历史都戏说一遍，都不是什么奇怪的事情。

タルボット
噂の聖女さまに
こんな所でお目にかかれるとは。

在神明引导之下 少女走上了战场

PSP	本刊译名：圣女贞德			CERO
	SCEI	5040日元	2006.11.22	
战略角色扮演	UMD	日版	1人	记忆容量未定

贞德的故事发生在英法百年战争的后期，英国军队大举进攻法国南方的时代。当时法国南部的门户奥尔良城处于英军的围困中，贞德的故乡也被英军袭击。但是在游戏里，出现在她的家乡——多雷米村的敌人并不是英国军队，而是一群不知来自何方的怪物，主要是骷髅兵和猪面人。据说它们是多年前“死神战争”中出现过的亡灵军团。这时贞德突然接受了上天的召唤，并且爆发出惊人的力量。一切就从这里开始。



贞德组织的义军效忠于王太子查理。他们最初的作战目的是解救奥尔良城，让王太子顺利加冕。

战斗系统的变革

ヘブンズゲート
3/20 TURN

ジャン
代わりにあなたの笑顔を頂きますよ、お嬢さん。

在冒险的过程中，贞德和她的伙伴们会遇到许多不同的人物，其中一些人在事件后会成为同伴。

史实与虚幻在游戏中结合 天导之圣女大战魔鬼军团

15世纪初，英法百年战争已经进入相持阶段的后期。英国人撕毁了停战协议，1415年10月，英王亨利五世率军进攻法国，在阿让库尔之战中大败法军，1428年，法国南部重镇奥尔良被英军围困。当时的法国王储查理还没有即位，如果奥尔良陷落，整个法国南方都危在旦夕。

贞德的多雷米村在过节的时候突然受到从天而降的魔鬼军团的袭击。在受到上帝的感召之后，贞德举起手中的剑，将妖魔扫荡一空。随后贞德听到来自天上的声音，这使她下定决心为拯救自己的国家而战斗。戴着寄宿着神之力量的手镯，贞德与从小一起成长的好友丽安、原属雇佣兵部队的罗杰一起，踏上了寻找王太子查理的路程。

袭击贞德村庄的怪兽军团，原来在许多年之前被称做“死神战争”的灾难中出现过。它们究竟从何而来，现在还是未知的秘密。

Check! 真实历史上的贞德与英法战争

贞德本是一个平常的农家少女，但是，国家的危机和各地人民保卫祖国的消息，使这个身处偏远农村的小姑娘觉得自己有责任拯救多难的祖国。1429年初，贞德17岁时，英军围困了巴黎南面的奥尔良城。贞德通过法国的军官见到了王太子查理。查理被贞德坚不可摧的意志感动，同意让她带一支三四千人的军队去解救奥尔良城。贞德的武器只有一把剑和一面旗帜。在战斗中，她总是高举旗帜，冲在队伍的最前面。她和她的旗帜在哪里出现，法国士兵就奋不顾身地跟上去。经过无数次战斗，贞德和她的部队来到了奥尔良城下。守城的法军却不肯开城迎接，他们不相信贞德这个女孩子能带兵打败英军。贞德也不申辩，她看到城的另一边还有一座最坚固的英军堡垒，便指挥法军攻击敌堡。守城的官兵亲眼看到这一切，大为感动，立即开门出击。被英军围困长达209天的奥尔良解围了。捷报传开，整个法国一片欢腾。奥尔良战役的胜利，彻底扭转了法国在整个战争中的危难局面，战争从此朝着有利于法国的方向发展。

□文/猴子

面对怪物的入侵 勇敢地反击！



敌人中有许多威力强大的怪物，在遗迹一样的地方，潜伏着神秘的力量，不容忽视。

美丽战斗画面 掌机最高水准

战斗中发动攻击的瞬间，在我方角色和敌人之间会出现漫画一样的集中效果线，压迫力十足。

这只紫色青蛙曾经在《星际游侠》中出现，可以帮助主人公一行合成武器，是非常可靠的伙伴。



武器合成青蛙登场

把不同的武器拿给青蛙吃，它就会合成新的武器。

スナイパー
4/12 TURN

武器合成之后，产生的新武器带有各种附加效果，不但在战斗中用起来更加得心应手，而且拿去卖的话应该也可以卖出更好的价钱。

教堂里的战斗 狭路相逢勇者胜

次世代集结，二零零六年东京游戏展完全报道

PS3 Wii XBOX360

游戏中多彩的成长要素 与充满深度的战斗系统



战棋RPG中最吸引人的部分当然是战斗与角色成长要素，以及故事内容的展开。为了让玩家在游戏的时候充分体会到这一乐趣，本作导入了许多相关的系统。在战斗开始的时候，玩家在配置主人公角色的位置时就需要重视地形、人物相象等要素。在移动的时候，根据角色属性与地形的影响，要决定移动范围和位置。绕到敌人后面进行背后袭击是最基本的要素。到了战斗的时候，需要根据不同的武器进行不同范围的攻击。这些都是战棋游戏具有的基本要素。除此之外，《圣女贞德》中还有自己独创的内容，有待大家了解。

冒险 在拯救祖国的征途中与朋友相会……

在游戏开始之后，贞德接受上帝的指示，以骑士的手镯为自己行动的信物，和朋友们一起离开村子前往王太子查理所在的城镇。她提出要解除奥尔良的围困，然后拥护王太子在兰斯即位。查理深受感动，于是同意让她带领士兵。1429年4月27日，王太子授予贞德以“战争总指挥”的头衔。她全身甲胄，腰悬宝剑，手举一面大旗，上面绣着“耶稣马利亚”字样。一路上，贞德遇到了许多和她志同道合的战友，其中有一位骑士名叫吉尔・德・雷，在后来成为她的副官，在战斗时立下不少功劳。

与贞德同行的雇佣兵罗杰，是百年战争中众多雇佣兵的一个缩影。英国在当时大量招募雇佣军队，以对抗法国封建主的私人武装。雇佣兵部队由于是专业组织，训练有素，使法国的民团式武装难以抵挡。到了后来法国也开始使用雇佣兵。至于罗杰之前是哪一部分的人，现在还不清楚。

祥和的村落陷入灾难 牧羊少女变身救世主…



贞德带领部下进攻奥尔良附近的英军要塞。这在历史上也是一场很著名的战斗，贞德在攻城时受伤不下火线，她的坚持使更多的人奋起作战，最终获得胜利。



短兵相接的近距离战斗



死灵军团出现了。袭击贞德村庄的敌人是来自另外一个世界的“不死系”怪物。一般的武器对这些家伙的效果不大。

贞德的旗帜也是法国军队所向披靡的保证。她的旗子挥向哪里，战士们就冲向哪里。

用神的旗帜引导我们前进



地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187

电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）

2、了解游戏历史及文化

3、有创意，有策划能力

4、文笔流畅，思想活跃

5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand

2、有至少一年杂志制作经验

3、了解书刊制作规程

4、可适应复杂的版面设计及制作

5、有过系统美术教育经历

6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）

2、了解游戏历史及文化

3、翻译速度快，用词准确精道

4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格

5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件

2、精通3D动画制作

3、有视频制作经验，有独立创作作品

4、熟悉电子游戏及历史文化

5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。


邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
玩转掌机 没我不行
Vol.65
2006年19期
5.8元/期
送你最新掌机
烧录卡
大抽奖
掌机迷
POCKET GAME
10月11日
全国上市
完全攻略
口袋妖怪 钻石珍珠
马里奥对大金刚2
紧急出口2
RemindeLight

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2006年10月15日。

广告阅读图例

价格
(单位:元)
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	正版软件
1200 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1390 普通版 (1.5版) 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850 北京鼎好	2790 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1100 北京鼎好	1160 山东次世代	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1680 普通 1820 豪华 山东次世代	880 上海报价	2750 皇金荣新蜂	680 上海报价	1180 上海报价	PSP 山脊赛车2 380元 北京报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1400 普通 上海报价	1400 普通 广州报价	880 广州报价	2750 上海报价	680 广州报价	1120 山东次世代	PSP 山脊赛车2 350元 上海报价

北京皇金荣新蜂电玩



www.newbeegame.com

★PSⅡ5系全新标配1450–2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+(S端子+色差线)+支架+8M记忆卡+游戏+完美直读 1200元

★PSP豪华超值套装：双电双充+线控耳机+挂绳+ PSP包+屏幕贴+2G记忆棒 1980元(1.5版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。)

★各种烧录卡、记忆棒均有现货 ★NDS日版、港版、彩版、美版全新标配1050–1260元 ★XBOX日版、港版、美版、台版、韩版全新标配1450–1980元 ★NGC日版、美版、韩版全新标配880–1280元 ★GBASP 神游加亮版 650元 ★NDS Lite各种款式 1180元 ★XBOX360 2750~3380 ★以上机种均有限定版全新标配1080–28000 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、正版，详情请致电：64060834。 ★盛大易宝 458元

★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：工行：9558800200108274461 ★E世界专柜：中关村E世界数码广场3层A3089 电话：62680850 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 电话010–64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038

好消息：本公司已成为神游公司在北京大中电器指定产品经销商，并首批进入中塔、团结湖店、宜家大中店，优惠多多，欢迎光临！本店招男女导购若干名，有意者请持个人简历到海龙店面试。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可降为1.5版，欢迎来电垂询

★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包+32M记忆棒：1490元 ★行货iDS L：原装锂电+电源+挂绳+触摸笔 1150元 ★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2750元（现场改机，欢迎来电垂询） ★PSP引导盘 80元（可引导游戏）

★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典电影光盘（40张）：160元 ★PSP最新下载游戏10张（包含所有最新游戏）：60元 ★PSP网卡 150元 ★GBASP主机：原锂电池+电源 590元 ★GBM：原锂电池+电源 660元 ★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元 ★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元 ★GBASP套机 原装锂电池+电源+液晶屏幕+防震套+耳机+镜面+GBA卡带 750元 ★GBA主机单机：420元

★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：800元（八成新以上）

★电话 010–63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

上海宏龙电玩专卖店

★PS2 7万系列全新标配（已改机）：1250元

★PSP1.5普通版：1550元 豪华版：1750元 ★PSP 2.6普通版：1480 豪华版：1650 并有降级程序和其它版本 ★NDS：950元 ★NDSL：1150元 ★GBM：680元

★GBASP：590元 ★PSP原装HORI保护膜：50元

★夏普903SH(黑、红、白)：3450元 ★夏普703SH：1850元 另有多款沃达丰手机可现场解锁刷机，来电咨询

★XBOX360日版：2850元 港版：3250元 ★360无线网卡： 580元 ★360充电电池包：200元 ★360原装色差、VGA线 均为：330元 ★360无线手柄：330元

★Xbox360现场刷机，欢迎来电垂询。★代理各种烧录卡：M3、SCSD、MINI SCSD、SUPER KEY ★iPod，2G：1250元 另外本店4G、30G、60G均有现货，价格电询。 ★罗技方向盘：1350元 ★2G记忆棒：430元 ★本店存有大量正版游戏现货，新老软件品种齐全，欢迎来电垂询

★总店：上海市黄埔区浙江南路149号 电话：021—63872721 021—53836803 ★邮编：200002 ★徐汇店：上海市徐汇区肇家浜路1111号美罗城3楼国际音像广场C2—1室 ★电话：021—64268919

本店有各种原装主机配件、正版游戏软件，因刊登版面有限，无法一一列出，详细情况欢迎来电查询。本店网上购物商城开通，网址：http://shop33754242.taobao.com或http://stores.ebay.com.cn/honglonggame，欢迎大家光临选购。

山东次世代电玩

www.nextgeneration.com.cn

国庆节CEFO2006电子竞技公开赛（10月1日至10月3日）

(山东次世代赛博店，地址：赛博数码广场2楼206A)

★比赛项目：足球/赛车/格斗

★报名费：30元 ★冠军:罗技GT4方向盘及奖金 ★亚军:罗技PSP音箱及资金

★季军:罗技PS TWO无线战斧及奖金

★前64强:BTP–2216北通PS2神鹰手柄(价值89元)

★赛事媒体:山东小熊在线www.sdbear.com www.nextgeneration.com.cn ★媒体支持：电脑报山东站、电脑商情报、太平洋网 ★山东省各地报名点请浏览：www.nextgeneration.com.cn各地加盟店

★总部：济南解放路41号(赛博数码广场东邻80米)

★电话：0531–88559816 86629587 82393967 86629665 13506410809 ★营业时间：9：00–20：30(全年无休) ★E-mail:gamecsd@163.com ★QQ:315103906 350009012 ★淄博红星次世代地址：张店区西六路齐赛电脑城F6–4# ★电话：13053374068 ★QQ：3994219 ★济宁畅想数码 地址:济宁建设北路兴唐金茂大厦北50米路西门头北起第三号 ★东营天艺世次世代 ★地址：东营济南路百祥电脑城(友谊广场2楼)A510室

从即日起，凡从本店购买主机等商品的顾客，将有机会获得钢、铜、银会员牌一副。积分多多，优惠多多！

武汉夏源电玩

提供psp系统软件下载服务，长年经营各类正版软件

本店荣获武汉市消协颁发的“诚信、健康、维权示范单位”称号。并于即日起接受办理各种商品的日本代购服务。

★QQ：85960888 ★网址：www.027xy.cn ★电话：027–82774106 ★邮编：430015 ★地址：湖北省武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号 ★本店开通网上购物，网址：www.51e3.com，欢迎大家光临选购。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP普通：1380元 豪华：1560 NDSL：1150元 PS2 7万系：1050元 XB360主机：2720元 ★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025–83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



年度掌机游戏超大作《口袋妖怪 钻石珍珠》完全攻略本来了！秉承《绿宝石》攻略的大好口碑，掌机迷与口袋妖怪网再度携手打造国内最强口袋攻略本，最速最强万勿错过！

口袋妖怪钻石珍珠攻略本

■定价：14.80元　10月16日上市

标准掌机2006典藏

广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　10月下旬出版

《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的行总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　接受邮购

引领街头潮流风格的至酷杂志，洞察每一个最新时尚风潮，每次发售都会赢得超赞回应，火爆的销售席卷整个市场，本期正值SoCool一周年，届时超多潮流资讯让你目不暇接，各大厂商最新品震撼发布，错过定会遗憾终身。

SO COOL 2006年第(10)期

■定价：15元　9月30日上市

游戏批评

三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　接受邮购



特别策划——Fate/stay night深度解析，强殖装甲凯普调制综合报告，MG GUNDAM F91抢先接触，圣斗士圣衣神话/大系上市情报，海内外展会密集报道，更多强势内容新鲜赠品9月初全面揭晓。

TOYS(8)

■定价：9.80元　接受邮购



全面直击任天堂发表会，东京游戏展掌机游戏消息大公开！卷首特稿为《口袋妖怪 珍珠/钻石》冒险手册，全面解读最新口袋妖怪游戏的系统和秘密，是新作发售前的必读专题。

掌机迷64期

■定价：5.80元　9月28日出版

鬼武者 幻魔戏本 ONIMUSHA SERIES COLLECTION 幻魔完全保存版

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～20期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38～44期	9.80元
43～44期DVD豪华版	15.00元

电子天下・掌机迷

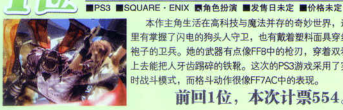
第51～64期(50期已售完)	5.80元
第63期	7.80元
口袋妖怪钻石珍珠攻略本(新)	14.80元
06年标准掌机典藏(新)	24元
口袋迷(5)	18元
声优写真志(新)	19.80元
SOS团活动全记录(新)	24.80元
游戏批评06春、夏、秋季号(新)	12元
SOCOOL第(1～12)期	15元
TOYS第(1～8)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)(最后机会)	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

最期待TOP15

2006年第20期（统计时间2006年9月8日－9月22日）本期截至统计日期共收到有效选票1037张

本期期待榜没有太大的变化，唯一一款新上榜的游戏是PS2上的《乔乔的奇妙冒险》，虽然目前还无法得知本作的实际素质，但是凭借着原著漫画的经典地位和在我国的高人气，也获得了不少玩家的投票支持。这次期待榜前五名的游戏可以说是没有任何变动，足见其地位还是比较牢固的。

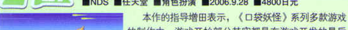


1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

本作主角生活在高科技与魔法并存的奇妙世界，这里有掌握了闪电的狗头人守卫，也有戴着塑料面具穿丝袍子的卫兵。她的武器有点像FF8中的枪刃，穿着双看上去能把人牙齿踢碎的铁靴。这次的PS3游戏采用了实时战斗模式，而格斗动作很像FF7AC中的表现。

前回1位，本次计票554。



2位 口袋妖怪・钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元



本作的指导增田表示，《口袋妖怪》系列多款游戏的制作中，游戏开始部分其实都是在游戏开发的最后阶段制作的。GBA版《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》的片头就重做了好几遍，游戏刚开始的可选口袋妖怪也是变化了好几次。

前回2位，本次计票543。



3位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



与前作相同，克里托斯的主要武器仍然是链刃，混沌之刃在前代游戏结尾时变成雅典娜之剑了，而另外那把大刀阿耳特弥斯之剑同样会在本作中出现。在本作中，两种武器的切换变得更加简单，只需要一个键就能轻松实现。

前回3位，本次计票521。



4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元



除了2位很早前就公布过的主角以外最近还公布了一名新角色：斯特劳德（ストラウド），21岁，7岁的时候就已经继承了罗利马国（ロリマ－）的王位，为了得到伊鲁加岛上的"大树的种子"对伊鲁加岛发动侵略的男人。看来他将在游戏中成为主角一行人冒险旅途的一大阻碍。

前回4位，本次计票489。

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2006年预定 ■价格未定



自2002年眼镜厂发售SRWOG的第一作以来，目前已发售了两作GBA版OG。动画方面则有全四话的OVA和最新公布的TV版《超级机器人大战OGディバイン・ウォーズ》预定将是以GBA版的两套OG作品为基础再构筑的新故事，并且预计将与PS2版的游戏同期发售。

前回5位，本次计票484。

6位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



从厂商最新公布的消息来看，这次的主角不再是但丁，而是新角色NERO，不仅如此，但丁还很有可能会以主角NERO的敌人的身份登场。

前回9位，本次计票447。

7位 赛尔达传说・黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006.12.2 ■6800日元



本作的最终发售日已经正式确定：那就是在今年的12月2日，将和任天堂的新主机Wii同时发售，价格方面日版已经公布是6800日元。

前回8位，本次计票410。

8位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.22 ■7140日元



战斗系统方面，承袭PS 原作的"强化线性动作战斗系统(E-LMBS)"，战斗中的一般攻击、必杀技与魔法等各种特效表现，也都全数加以重新制作。

前回6位，本次计票402。

9位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



我们都知道，在MGS的系列作品中，剧情方面的年代顺序实际上是按照3、1、2、4先后排列的，也就是说本作的剧情将承继自2代。

前回7位，本次计票387。

10位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定

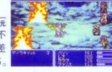


游戏剧情紧接前作：士官长已经回到地球，星盟已经在非洲大地上发现了一个巨大的古代遗迹，科塔娜依然受困于Gravemind的掌心……

前回10位，本次计票364。

11位 最终幻想5

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■5040日元



新增职业剑斗士的特技是"元素攻击"，使用这一招的话不但能够对敌人全体进行攻击，而且是属于无视敌人前后排差异的攻击。

前回11位，本次计票325。

12位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007年春 ■价格未定



牙琉雾人是牙琉法律事务所的所长。在法律界是最酷的辩护律师，他拥有完美逻辑推理能力和作为老手的经验，也是王泥喜值得尊敬的"老师"。

前回13位，本次计票291。

13位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2006年冬 ■价格未定



本作的两位主人公トウマ和シリル，一位出去远征的话则另一个负责防御。防御要塞时可以使用"防御要塞机器人"和能够长距离攻击的"加农炮"。

前回12位，本次计票276。

14位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■价格未定



当初FF4、FF5和FF6移植GBA的消息是同时公布的，如今GBA版FF4早已发售，FF5的发售日也已经确定就在十月，相信本作也不用太久了。

前回14位，本次计票238。

15位 乔乔的奇妙冒险・幽灵血统

■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■动作游戏 ■2006.10.26 ■7140日元



战斗中按X键的话，主角乔乔就可以进行波纹呼吸法，积攒波纹槽，然后消耗波纹槽就能够使出强力的特殊技能"波纹疾走"。

新上榜，本次计票200。

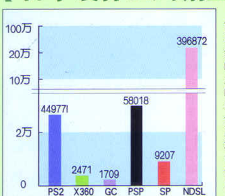
【榜评】北美游戏市场方面，与七月份软件销量下降了2.2个百分点不同，最新由NPD公布的调查结果表明，北美游戏市场八月份的情形一片大好，软件销量上涨了17.5%！北美八月份的游戏销售总额达到了3.97亿美元，之所以有如此大推动的主要原因，正是PS2软件的强劲销售势头以及NDS和PSP的良好表现。在这3.97亿美元的软件销售额之中，有1.4亿美元是NDS和PSP的软件销售额，还有0.89亿美元是XBOX360软件的贡献，这比分析家们360软件每月0.5-0.7亿美元的预测要高出不少。同时，北美市场八月份360的主机硬件销量也达到了20.4万台，仅次于NDS的27.8万台和PS2的26.2万台。最后再次附带说一句完全不相关的话：湖南卫视预告电视剧《创世纪》时使用的背景音乐，北斗敢用项上人头担保是MGS2的主题曲，这次绝对没有幻听！

最流行TOP15

这期新上榜的游戏是PS2上的《梦幻之星·宇宙》，虽然说本作真正的精华所在其实是联网游戏的部分，不过我国有许多玩家由于条件所限，就只能玩单机版了，好在本作的单机版要素也是非常的丰富，够大家玩上好一阵子的了。当然，有条件的朋友最好还是能够上网去玩，毕竟这才是本作最吸引人的地方。NDS版的《最终幻想3》最近发布了国人自制的汉化版ROM，不懂日文的玩家玩起来亲和感会提高许多，本作是有NDS的朋友不能不玩的优秀作品，强烈推荐！

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:553
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:524
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:491
4	北欧战神传2·希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:477
5	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:455
6	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:422
7	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:413
8	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:376
9	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:358
10	梦幻之星·宇宙 ■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元	计票:329
11	超龙珠Z ■PS2 ■BANDAI NAMCO GAMES ■格斗游戏 ■2006.6.29 ■7140日元	计票:307
12	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:278
13	最终幻想3 ■NDS ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元	计票:254
14	梦幻骑士5·世纪传承 ■PS2 ■ATLUS ■角色扮演 ■2006.8.3 ■7140日元	计票:249
15	异度传说3 ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■7140日元	计票:233

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本硬件市场方面，仍然是NDSL以绝对优势明显占据着主导地位，特别是第二周的“喷射黑”版新颜色NDSL的发售更是大幅带动了主机销量的进一步增长。现在NDSL已经有了一共五款颜色的外形了，可供玩家们选择的余地也更加多了。另外，第二周XBOX在日本的销量为0，也就是说真正的降到了冰点……它的师弟360在日本的表现也没好到哪里去。（本期统计时间：2006.8.21–2006.9.3）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERIACN GAME SALES RANKING 2006.8.1–2006.8.31

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	49.99美元
2位	XB360	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	59.99美元
3位	XB360	勇闯尸城	CAPCOM	2006.8.8	动作冒险	59.99美元
4位	XBOX	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	49.99美元
5位	PS2	最终幻想7·塞伯拉斯的挽歌	SQUARE·ENIX	2006.8.15	第一人称射击	49.99美元
6位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006.5.15	动作游戏	39.99美元
7位	PS2	美国大学橄榄球联赛07	EA	2006.6.17	体育竞技	49.99美元
8位	PS2	横行霸道·自由都市故事	Rockstar	2006.6.6	动作冒险	19.99美元
9位	XB360	九十九夜	CAPCOM	2006.8.15	动作过关	49.99美元
10位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	2006.4.17	益智游戏	19.99美元

【榜评】这期北美游戏市场方面，风头最盛的作品绝对是要非EA的《美式橄榄球大联盟07》莫属了，橄榄球运动本身在美国就有着极高的人气，再加上EA的体育竞技类作品素质一向都比较高，这也就是为什么本期北美排行榜能有各平台的该作品上榜并且都名列前矛的原因所在了。这次的《美式橄榄球大联盟07》一共在包括XBOX360、PS2、XBOX、NGC、PSP、NDS和GBA所有平台上发售，销量目前已经达到了1952000份，马上就要突破两百万大关。



↑《九十九夜》的美版已经正式发售，目前销量74000，不过在北美地区的评价并不高。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.8.21–2005.9.3

排名	游戏	销量
1位	NDS 最终幻想3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2005.8.24 ■5980日元	销量 554490
2位	NDS 新超级马里奥兄弟 ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 139702
3位	PS2 梦幻之星·宇宙 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元	销量 121404
4位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 89330
5位	NDS 解说！DS料理讲座 ■任天堂 ■其他类型 ■2006.7.20 ■3800日元	销量 73745
6位	NDS 马里奥篮球 3对3 ■任天堂 ■体育竞技 ■2006.7.27 ■4800日元	销量 64999
7位	NDS 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 63254
8位	NDS 电子宠物商店街 ■BANDAI-NAMCO ■模拟养成 ■2006.7.27 ■5040日元	销量 58624
9位	NDS 符纹工厂 新牧场物语 ■MI ■模拟养成 ■2006.8.24 ■5040日元	销量 56772
10位	NDS 锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 48345

【榜评】本期日本软件销量冠军被NDS版的《最终幻想3》以双周55万多份的成绩当仁不让的夺得，本作是当年的FC版之后第一次移植给其他主机，NDS版的素质也的确没有让我们失望。另外，NDS上最新的《牧场物语》系列新作也已经发售了，在这次的最新作中竟然增加了不少的战斗要素。PS2上的《梦幻之星·宇宙》也取得了不错的成绩，不过“宇宙”最大的乐趣毕竟还是联机游戏啊！

■本期中国电玩榜奖品



【点评人:乔沛】





山脊赛车2

NAMCO的山脊系列一直算是赛车类型作品中的佼佼者，而现在更成为了新主机发售时的必备首发软件。这次的《山脊赛车2》从公布消息到发售仅短短几个月的时间，让人颇感意外。然而玩过之后发现，这款游戏虽然内容比前一代丰富了很多，然而偷懒之处也非常明显，一代的很多内容都是直接照搬的，以至于不玩得很久的话，根本都发现不了这两作的区别。

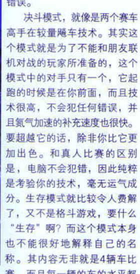
PSP	游戏原名：RAGE RACER 2				CERO A
	BANDAI NAMCO	5040日元	2006.9.14		
赛车竞速	UMD	日版	1-6人	320KB	

厚道还是偷懒？南梦宫大炒自家冷饭！山脊频繁露面，仅注重数量缺乏创新。

《山脊赛车》自从4代大受好评之后，系列的延续作品基本就没有多大的改进了，特别是《山脊赛车 进化》更是开始模仿GT赛车系列，使该作成为了四不像的畸形儿。到了PSP上的首发作品和Xbox360上的《山脊赛车6》发售之后，这一系列才开始有了些许的改变，并且重新找回了当初的感觉。不过这个游戏现在推出的速度实在是太频繁了，像PS3版的《山脊赛车7》仅与前代相隔一年，除了画面可以依赖新主机的强大机能有所提升之外，其余各方面的变化都不怎么明显。所以这次PSP版的《山脊赛车2》公布不久后便发售，其内容更新不大也在意料之中。以往我们见过的复刻版也算是不少了，拿以往的老作品在新主机上重新制作，并加入一些新的内容。然而这次的作品可是更加过分了，都没有跨平台，直接把前一代给复刻了，并且加入了新的模式、赛道还有赛车，画面上也没有改进。对于已经买了前一代游戏的玩家来说，这个续作几乎没有购买的必要，真不明白，为什么BANDAI NAMCO不把这些新赛道和赛车作为附加内容提供下载呢？以至于现在的2代，就像是前一作的完全版。

从BANDAI NAMCO制作这款游戏的态度上来说，本作的确该骂。然而就游戏本身来看，如果没玩过或者没买过前一作的玩家，倒是可以选择收藏这款作品。以下我们就来看看这个游戏的“优点”。首先，《山脊赛车2》的游戏模式比上一作丰富了很多，进一步完善了游戏性，在前作的“世界之旅模式”、“时间挑战模式”及“对战模式”之外，又追加了“街机模式”、“决斗模式”以及“生存模式”等新要素。下面我们看看这些新加入的模式究竟是怎么回事吧。


↑主角的近身攻击力绝对是压倒性的强悍。



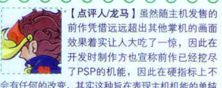
街机模式，顾名思义就是和玩街机一样，比赛过程中会有时间限制。每当经过赛道中的“CHECK POINT”时，比赛时间就会得到补充，如果在到达CHECK POINT之前耗尽时间的话，比赛就会当即结束。这个模式的紧张程度比原来自然是要强一些，而且要求玩家在开车的时候尽量不能犯撞墙等低级错误。

决斗模式，就像是两个赛车高手在较量飚车技术。其实这个模式就是为了不能和朋友联机对战的玩家所准备的，这个模式中的对手只有一个，它起跑的时候是在你前面，而且技术很高，不会犯任何错误，并且氮气加速的补充速度也很快。要超越它的话，除非你比它更加出色。和真人比赛的区别是，电脑不会犯错，因此纯粹是考验你的技术，毫无运气成分。生存模式就比较令人费解了，又不是格斗游戏，要什么“生存”啊？而这个模式本身也不能很好地解释自己的名称。其内容无非就是4辆车比赛，而且每一辆的车的水平都不一样，跑在最前面的那辆车就像是决斗模式一样。它和决斗模式的区别就在于，你想要超过第一辆劲敌时，要先想办法逃过后两辆杂鱼的干扰，尽快甩掉它们。

其次，《山脊赛车2》最大的改变恐怕就要说是新赛道和新赛车了。该作的赛道总数量已经达到了系列之最，有42条之多，分正向和逆向。在这些赛道中，包含了《山脊赛车》、《山脊赛车革命》和《山脊赛车4》中的全部赛道，简直可以算是系列大集合。就凭这一点，这款游戏就够大家玩一段时间的。特别是收录了4代所有赛道后，在PSP重温的感觉真是非常感动。只可惜，本作所能做的就是收录以前的赛道，而完全没有原创的新赛道，这无疑又暴露了本作“复刻”的本质。

最后，作为本作中最重要的组成部分，新的赛车也是本作值得期待的地方。同以往的作品一样，在游戏初始阶段，玩家可选的赛车可谓少之又少。但随着比赛的不断进行，大量性能优秀的高级跑车将被作为奖励，成为玩家的私人坐驾。前面所说的期待也不过是新车不断出现时的喜悦，而其中的新赛车本身倒不是很有吸引力，无非就是外观上有些许变化，而没有增加一些造型奇特的隐藏车辆，说白了，还是没有原创的东西。在这一点上，似乎还没有NDS版做得好。前面说了一些新的东西，在结尾的时候再废话几句完全继承前作的要素。其中最明显的就是“氮气加速”系统，通过这一系统玩家可以在瞬间使赛车达到最高速度，在合适的时机发动这一系统完全可以起到扭转战局的作用。这个系统算是山脊系列较为成功的一次革新，于是本作保留也在情理之中。另外在操作手感方面，本作也“继承”了前一代的感觉，其实这都不必说了，游戏自身本来就是前作的强化而已。最后就是画面和音乐，画面完全没有变化，音乐加了几首。综上，本作的收藏价值因人而异，有了一代的玩家基本可以无视，而没有玩过前作的，建议收藏。

B



【点评人/龙马】虽然随主机发售的前作凭借远远超出其他掌机的画面效果着实让人大吃了一惊，因此在开发时制作方也宣称前作已经挖尽了PSP的机能，因此在硬指标上不会有任何的改变，其实这种旨在表现主机机能的单纯的赛车游戏其实一直也都没有什么太大的吸引力。而真正玩到本作时真的是看不出任何一点改变，除了增加了大量赛道和一些模式之外简直就是一模一样，与其说是一款续作不如说根本就是一个资料片或者扩充包，结合NAMCO最近的疯狂复刻行动，实在是让人提不起半点兴趣。虽然本身游戏素质上有前作的保证，但是这冷饭炒得有点缺乏诚意。

C



【点评人/雪飞】都说现在流行复刻，但也没有谁像BANDAI NAMCO这么着急的啊。前一代刚推出不到两年，续作就开始复刻前一代了。刚开始看小沛玩的时候我根本没反应过来他是在玩2代，还以为他又拿出一代开始练习呢。这个游戏值得玩的就是新加入的以往经典赛道，而那三个新模式纯粹是浪费游戏时间。画面上干脆就没有任何变化，在玩上一作的赛道时，两款游戏没有丝毫区别。音乐略有增加，也都是照搬以前比较好听的曲目。比较令人气愤的是开头CG做得太潦草了，很短不说，一点儿观赏性也没有，就像6代一样应付了事。而且有了本作之后，前作彻底卖不出去了。

B



【点评人/唯夜】收录的赛道倒还算说得过去，但这看上去强烈的熟悉感算是怎么回事？相隔这么短，甚至还在同一平台上就搞这种无异于“复刻”的行为，真是够了。大家将其看成一个平庸的1代资料片就好。“新作”除了收录些以前的赛道外，还追加了几个无甚新意的模式，这些东西我们在其它一些竞速作品中早也就见识过了。如果你是山脊fan，并且没玩过同为PSP上的1代的话，那么这一作还有些接触的价值，否则无视它就好。正如我在另一个短评里说的，从媒体角度来评论，个人实在是有些受不了这种频频的乏味举动，看来任天堂动不动就忧虑这个业界还真是很有道理。

C

就目前频繁推出的形势看，这个系列大有毁在BANDAI NAMCO手中的趋势。

【点评人:雪飞】





幻想传说

幻想传说是NAMCO于1995年在SFC上推出的角色扮演游戏，战斗系统中包含丰富的动作成分，奠定了传说系列成功的基础，并且在1998年在PS主机上推出了大幅强化改良的PS版，并于2003年在GBA上推出了SFC版的进化版本。但这次的幻想传说则是这一部作品的第四次移植，平均大约每两年半就有一部复刻作品问世，效率实在是太高了！

PSP	游戏原名：テイルズ オブ ファンタジア			CERO A
	BANDAINAMCO	5040日元	2006年9月7日	
角色扮演	UMD	日版	1人	320KB

四大种族并存，协力对抗外星怪物
神勇少年成长，舍身取义拯救世界

本次推出的幻想传说以PS版为基础移植作品，继承了SFC、PS、GBA各个版本的内容，还加入了众多强化改良并追加了新要素。游戏画面针对PSP的16：9宽屏幕重新设计，文字信息也加以高分辨率化。游戏的画面比PS版本更加精美，提供了更为细致美观的动画、3D地图画面与攻击防御特效演出。虽然如此，但玩家在进行实际游戏的时候，感觉游戏的画面并没有什么太大的改进，也许是因为玩家们已经习惯了PS2、XBOX、PSP等主机上的各种以精美画面征服玩家的作品。现在再次拿起本作游戏，感觉画面确实是强，但是并没有强到让人感叹的地步。而当年在FC主机上的名作最终幻想三，移植到NDS主机上后，画面的提高程度却是有目共睹。同样是经典作品移植的本作，虽然选择了画面表现能力更为强悍的PSP主机，但画面的进步程度却远不如最终幻想三。当然二者的起点本来就不相同，PS的画面比起FC要强上很多倍，因此幻想传说画面的进步会让玩家感觉并不是很大。而加上PSP主机幻想传说在十年间已经登陆过四个主机，就算是再经典的游戏，这样十年四代也会使玩家失去了神秘感觉，而这样的多次移植对游戏业界的发展与进步以及原创游戏都会带来不良影响。

战斗中角色比例虽然从原来的二头身进化为三头身，让角色的动作演出更为生动，但战斗系统还是没做改变，完全没有吸收后几部作品的优点，这会让老玩家们觉得非常郁闷。游戏的战斗难度相当大，尤其在游戏的初期，玩家队伍里只有主人公一名近身攻击型角色，其他三名同伴全部是法师，因此只能让主人公一人顶在前面。突然遭遇到敌人中的强力法师后，玩家会很轻易地被敌人全灭。而玩家在战斗中选择逃跑时，却要等上很长很长的时间，在这段时间内玩家会在明知不是对手必须逃跑保命，但却会在选择逃亡之后依然被敌人干掉，这样一来会让玩家觉得非常郁闷。而且在玩家拼命提高自己的等级之后，还会突然出现一些可以将玩家秒杀的敌人，会让玩家觉得格外痛苦。游戏中的魔法咏唱时间较短，而且是敌我双方都会在极短的时间内使用魔法，这样一来又大大增加了玩家战斗的难度，毕竟玩家的反应速度永远追不上电脑。

游戏中的解谜继承系列传统，制作的相当精致，不会让玩家费太多精力，但也不会使玩家觉得无聊。在紧张的战斗中，经常穿插进一些轻松的小解谜游戏，大大缓解了玩家的战斗压力。

本款作品可以将战斗委托给电脑完成，听起来是很不错的设定，可以为玩家省去大量的手动练级时间，但其实这一设定在实际游戏中却是鸡肋。玩家将战斗托管以后，会发现自己的主人公们就像是一群没有智力的低能儿，面对眼前的敌人经常是站在原地一动不动，过上很长时间后跑过去砍一下，然后迅速返回休息，再等上半天后才做出下一次攻击。如果玩家敢放心大胆地让这样一群人自动练级，那就



←传说系列的特色战斗。

必须让主人公的级别达到一定程度，选择那些比较弱小的敌人攻击，最好是去选择那些能被玩家秒杀的敌人。可是斩杀这样的敌人根本不能获得多少经验，而且玩家达到这个级别也根本不需要再用它们



←敌人能力不弱，练级为上。

来锻炼，结果折腾了半天还不如自己老老实实地去锻炼几十分钟。

本作的另一大进化就是全语音演出，由29名配音演员的豪华阵容为游戏中的角色配音，其中还包含着大家熟悉的著名声优。在游戏中进行战斗时，玩家可以听到主人公们热血的呐喊，更是为战斗增添了激情。语音虽然对游戏没有什么实际的影响，但是习惯了全语音的游戏后，再接触那些“哑巴”游戏实在会让玩家觉得非常不适应。尤其是喜欢那些著名声优磁性声音的玩家更是可以在游戏的同时得到享受，学习日语的玩家还可以在游戏中得到日语听力的锻炼，更是一举两得。

在本作中追加了新的评分系统，系统按照玩家每场战斗的表现给予评价，当玩家通关再次进行游戏时，可以在进入游戏前，使用得到的评分在商店中购买各种不同特殊效果，比如说继承前一轮金钱、称号、料理熟练度、消费道具、收集成果、法术技能等等，还可以增大或减少最大HP、经验值加倍减半等，利用这些可以提升或者降低二周目游戏难度。这一设定与PS2上的悠远传说完全相同，可以使玩家在进行二周目游戏时，感受到不同的变化，不会觉得枯燥无味，还可以让那些追求高难度游戏的玩家进行自我挑战。

总之，本款作品是那些对传说系列狂热玩家的最爱，也是让那些年纪较小的玩家来重新认识传说系列作品的一作，有PSP玩家并且喜欢角色扮演游戏的玩家值得一玩……

B



【点评人/唯夜】这个评分不是冲着作品本身质量，但一个游戏竟然卖了四遍，出来混怎么着也该有个底限吧？像我们以前说的，翻炒冷饭也不是不可以，只要调味料加足了，还是可以让人感到新滋味。但这次的PSP版比起GBA版来怕是只有在人物建模这方面还谈得上变化，其余的就乏善可陈了。全程语音或许算一个？但除非你是特定声优的拥趸或恋声癖，否则也谈不上有太大意义。再重复一次，我更多并非针对这个游戏，而是针对这个版本，或者更应该说，这种行为。本来合并前一家就基本是改编专业户，另一家则是锐气尽失，二者合体后看来这保守做派更是日益甚之了。

C



【点评人/小沛】第一次见到它，激动万分；第二次见到它，似曾相识；第三次见到它，倍感亲切；第四次见到它，只想说一句“啊！你怎么又来了！”无论是怎样一款精品，连续不断的四次复刻都会让熟悉这款作品的玩家觉得厌烦，最关键的每次的移植都只是稍微增加一点点改进，完全展示不出厂商的诚意，只能让玩家把它当做是一款怀旧的作品看待。如果是从来没有玩过传说系列的玩家，或者是想感受一下传说成长的玩家倒是值得一玩。本作的画面确有提高，全语音和追加了评分系统都值得夸奖，尤其是评分系统，确实可以提起玩家进行二周目游戏的热情。

B



【点评人/龙马】一个游戏在十年之内可以出来四个版本，平均每两年半就重新制作一次，连复刻次数最多的FF1和2都没有这么高的效率，看来现在“传说”系列真的已经是量产游戏了。作为PS版的复刻，除了加入些语音之外，整体上基本可算是名副其实的完全移植，以PSP的机能来说也是理所当然的事情，但是连战斗系统都完全沿用老版本就实在显得缺乏诚意，在“传说”系列以后爽快的战斗模式面前，这种连发个魔法都要全体立定好几秒的设定实在是让人有点难以忍受。虽然按游戏的素质可以给到A，但是为了抵制一下这种炒冷饭的行为，只好下降一个等级。

B

想让提高安全系数没有别的办法，玩家只能去拼命练级！

【点评人:猴子】



上帝之手

《上帝之手》是Clover Studio继《大神》之后推出的新的动作游戏。考虑到本作的开发成本并不高，所以许多人并没有指望它能有多好玩。但是在拿到游戏之后，大家才发现三上真司的制作水平并没有任何下降，这还真是一部喜剧作品。该作的搞笑成果是有目共睹的。但是，三上在这个游戏里注入的，只是自己在搞笑方面的才能而已？

PS2	游戏原名：GOD HAND			CERO D
	Clover Studio	7140日元	2006.9.14	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	149KB

新作有增无减是好是坏去问三上最清楚 一路走来多样的风格独爱暴力幽默之风

曾经创造《生化危机》奇迹的三上真司自从生化4移植事件之后被下放到CAPCOM为第四开发部的人才们设立的Clover Studio，此后很长一段时间都没有音信。直到今年E3召开之前一个月，才传出他与稻叶敦志共同开发PS2版《上帝之手》的消息。当时许多人心存疑惑，曾经发誓说如果生4移植给PS2就自断头颅的某人这回居然心甘情愿地给PS2做游戏，这里面不会有什么问题吧？好不容易等到游戏发售，三上等人的大作在众目睽睽之下亮了相，许多人在赞叹制作人编写的喜剧桥段搞笑无厘头到相当高的水平之外，也对游戏的总体素质感到哭笑不得。

《上帝之手》的剧情无头无尾，除了中间一点回忆可以解释一些事情之外，大家在总的游戏中基本上只知道主人公是拥有“上帝之手”、与邪恶势力斗争的一个人。除此之外一切都是“混沌”的，混沌的年代，混沌的地点，让你搞不清故事究竟发生在什么时候。游戏刚开始勾画的气氛与背景一时使人们相信这是在19世纪的美国西部，但是到了后来，随着火箭筒、公共汽车甚至机动要塞的出现，原先在玩家脑海中形成的世界观很快就土崩瓦解了。也许把这个游戏的背景解释为“一个无厘头的世界”更加符合实际，看看游戏结尾主题歌中主人公与敌人们一起跳起那白痴一般的舞蹈，大家就当这是一出没有固定背景的娱乐片吧。

说到“娱乐”，本游戏充分体现了三上真司等人创造搞笑游戏的才华。从游戏一开始，暴力警告的画面中就以“下三路攻击”的镜头示人，这样的镜头在游戏里不知出现了多少次。以前CAPCOM出过的N多游戏以及其他生活常见的东西，从《街头霸王》（打汽车）到《生化危机》（火箭筒），从《幻侠乔伊》（白痴战队的头目）到《金刚》（猩猩捶胸手）再到某电池的广告（金霸王？），玩家在游戏的过程中不时会发现许多似曾相识的镜头，再联系到游戏中人物的表现，于是乎忍俊不禁。记得在STAGE7刚开始时主角在旅馆里收拾那几个杂兵的时候，前两个都被踢出窗外变成了星星，第三个刚要开打，却发现自己位置不对，于是很自觉地来到窗户口，然后又被一脚踢飞，这些角色与主人公配合默契，真叫人捧腹不止。游戏里的许多细节的设计也本着“搞笑”的原则。如对男性敌人的踢裆、对女性敌人的打PP、被“金刚”一把抓起来的时候可以乘机偷袭他的下三路，以及针对不同BOSS的特殊攻击都充满笑料。在游戏中看色情杂志和美女卡片可以回复气力，这种缺德的设定真不知道是谁想出来的。

本游戏最大的特点就是通过掌握新的技能，来实现威力更大的攻击。其中自由编辑连续技的设定可以说是一大亮点。玩家可以选择自己喜欢的技能连在一起使用，通过排列组合，可以衍生出N多种连续技。用这样的技巧消灭敌人，大家也许会感到很high吧。尤其是使用吹飞攻击将敌人一下轰到画面另外一头的时候，你就会明白为什么自己的右手是God Hand了。而威力巨大的God Reel也是造成这种视觉效果的一大因素，大家一边欣赏精彩的神技一边华丽地将敌人轰至渣，这对于发泄个人感情、避免郁闷过度、促进身体健康也有很大帮助，估计当初三上被降职之后就是靠开发这个游戏来舒缓自己心情的吧（寒）。游戏本身是很简单的，就是一个清版过关的过程，和以前CAPCOM的街机游戏一样，将固定地方的敌人清除之后就进入下一个场景，这样的设计再简单不过了，所以无论什么玩家，只要有点动作游戏的基础，就可以玩这个游戏。但是……

但是，游戏的设计中也存在着重大的缺陷。最大的问题是视角。和《生化危机4》一样，强制追尾的视角是不能换的，这样的话玩家永远只能看到自己面前的敌人，要想防备偷袭的话就必须不时转动视线，转不两下头就晕了。三上啊，这可是动作游戏，不是射击游戏！吉恩的面前又没有准星，用这种追尾视角真是不方便到极点了啊！既然《上帝之手》是以“清版过关”为基本思想设计的，那么就应该在主人公的攻击范围和判定方



—暴力幽默是本作的最大特色，在游戏的时候，一边扁人一边大笑真是过瘾。

面做出强化，但是实际上正好相反，敌人可以用防御的方式抵御你的攻击，而他们的攻击你只能用躲闪来应付——假如在玩《快打旋风》的时候你碰上一群AXL或者SLASH这样动不动就防御的人怎么办？虽然有破防技，但是每当出现一对多的时候就不好施展，以前打清版游戏时以一当十的感觉荡然无存，一旦God Reel和Tension消耗完，强敌面前的主人公就会瞬间从拥有上帝之手的英雄变成只会躲躲闪闪的委琐鼠辈。如果碰上几个拿棍子的敌人朝你抡过来，那么两三下你就挂了……如果掌握不好的话，很可能连第一个BOSS都打不过去。也难怪许多人对这个游戏评价很低，事实也是这样，三上在设计这个游戏的时候有很多方面都没有仔细地考虑，应该说，他制作这个游戏的时候完全是凭借自己的兴趣做的，至于平衡性和其他许多要素都没有好好地矫正，最后出了这么一个看起来和半成品没多大区别的游戏（最大的特征就是多边形丢失严重）。

对于这个作品，不能说三上他们在开发的时候没有诚意，他们毕竟在这里面注入了自己的许多奇妙构思；但是这个游戏同时也存在着严重的缺点和不足。因此许多人对这个游戏又爱又恨。不过我们也可以从这个游戏中看到Clover开发者的创意和潜力，因为这是一个开发成本很低的游戏，所以即使销量不高，也可以保证回收成本。从这个角度上讲，《上帝之手》的制作基本成功。希望Clover的人在开发新游戏的时候，能够投入更多的精力和责任心，以后多做一些像《大神》一样优秀的游戏。

B



【点评人/风林】三上大神又一次发飚了！说实话，这个游戏里面有意思的东西是很多的，许多地方让人看了不由自主就笑了起来，有的地方恶搞得让人难以抑制，这些桥段虽然很“二百五”，但是看了之后还是感觉不错的。毕竟是喜剧游戏，搞一搞也是应该的。不过，游戏的缺点也是有目共睹的，恶劣的视角，坚固的敌人，挨不了几棒子的弱气主人公，在没有超能力的时候连杂兵战都要费上很大的劲，更不用提变成怪物的强敌和BOSS级的人物了。总的来说，这个游戏在玩起来的时候让你感觉郁闷的时间很多，如果没有那些滑稽镜头调剂，这样的游戏很难吸引众多的人去玩。

B

【点评人/雪飞】如果说到近期最搞笑的游戏那是非本作莫属！招数不是无厘头到极限就是似曾相识，敌人中的角色更是从大金刚到假面超人战队无所不容，且不说本身的手感如何，但是这份恶搞精神就足够让人致敬了。可是如果只是把本作当作一个休闲游戏在难度上却又有些让人无奈，实际操作起来手感的确是不太好，打击感偏弱，攻击判定很难掌握，加上视角的不友好实在是凭空添上了很多不应该出现的麻烦，加上主角的异常脆弱，实在和游戏轻松搞笑的气氛不太相称。想体验一下三上的恶趣味又不嫌麻烦的玩家就买来试一试吧。实在不行我们还有金手指。

B



【点评人/大怪】三上真司在生化4缩水移植之后为PS2制作出这样的游戏，很明显是在表达自己对自己会社亲SCE的态度的不满。由于游戏开发成本很低，即使卖得不多也不至于赔得血本无归。所以这么有个性的游戏的出炉并不是什么意外的事情。制作人在游戏里展示了自己的才能，也充分地表现了恶搞的威力，但是游戏操作的不方便成为影响它的总体素质的一个症结。众多三上的支持者看到这样的游戏，是不会满意的。但愿三上大神在出完这口气之后不要再拿游戏制作来开玩笑了，那么多玩家还等着你制作更优秀的游戏呢，这么份试卷让玩家来打分，也只是刚刚及格而已。

C

游戏的过程就是玩家们放声大笑的过程，所以请在娱乐的时候放松心情！





BLOOD是目前日本正在热播的人气动画片，最近仅仅在PS2平台就推出了多款作品，类型多为冒险类游戏。难能可贵的是每款游戏都有自己独特的特色，并非像有些系列游戏那样一勺烩，这点值得我们去肯定。本作的类型为动作冒险，而且采用了独特的剪影风格表现游戏的画面，只看开头动画就能给人留下深刻的印象。 □文/龙马



本作的特点其中之一就是采用了双主人公系统，除了小夜之外，还有一名流里流气的警察供玩家使用。与使用长剑的小夜相对应，这名奇形怪状的警官使用威力强大的霰弹枪，不知是否便于与“翼手”战斗呢？

PS2	本刊译名：BLOOD One Night Kiss			CERO B
	NBGI	7140日元	2006年8月31日	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	82KB

地球全人类突遭空前劫难

在进入游戏后会有两个选项，分别是adventure模式和action模式。前者适用于动作游戏新手，而后者是面向动作达人的高级模式。两模式的剧情没有任何差别，只是在战斗时候的难度有所不同，根据自己的实际情况选择模式吧。



看过两段风格诡异并且完完全全不明白什么意思的开场动画后，我们的主人公小夜来到了一所中学当上了转校生。坐在小夜旁边的女生似乎对小夜很有好感，于是小夜决定在下课后找她谈一谈。（靠近NPC或者物品以及要调查的东西后按○键即可实现交谈、调查。）

这名女同学姓福冈，刚开口就问小夜是不是从冲绳来的，弄得小夜丈二和尚摸不着头脑。还说小夜皮肤细腻白皙有光泽……很像东北那边的女孩。第一次被人家这么说，小夜还有点不好意思。两个人马上就打成了一片，原来她全名福冈翼，两人刚认识没两分钟就互相直呼其名了。小翼对于小夜的事情很好奇，跟小夜交换了手机的电子邮件地址，并告诉小夜，今后如果有对于这学校有什么不明白的地方、或者是有什么困难可以随时与她联系。两人还约好，一定要彼此守护，如果谁出了危险另一个人一定要第一时间赶到。虽然感觉语气有些奇怪，小夜还是一口答应了下来。

小夜告别了小翼，决定在学校里转一转。在教室门口被一个语气强烈的女同学挡住，强行进行携带电话的教学。携带电话在本作兼任非常重要的道具和模式，一定要仔细学习。

●在普通画面下按选择键进入携带电话菜单。

●通过携带电话可以进行电子邮件、地图、道具、记事本和菜单等等五项内容的操作。

●在携带电话菜单下再次按选择键即可退出。

之后她觉得有些繁琐，让小夜调查一下散落在教室各处的记事本自学……虽然老大不情愿，但是不学完她是不会放小夜出去的，所以只好硬着头皮收集散落与各处的记事本。

关于手机（左前方课桌）

●手机的各项机能在携带画面上用图标显示，分为电子邮件、地图、道具、记事本和菜单五项内容。

关于菜单（正中间课桌）

●可以变更游戏中的各种配置，但是从携带画面进入菜单中的变更无法被记忆。如果想保存请到标题画面主选单中进行变更。

关于电子邮件（后黑板）

●在游戏中会逐渐收到各种各样人发来的电子邮件，收信后会发出收信音，在画面右上收信图标会不断闪烁。

关于地图（左后方课桌）

●地图是显示玩家现在位置以及要去场所的重要模式，可以在携带电话菜单下进入或者用L2直接打开，按○键即可显示全部地图。

关于记事本（右后课桌）

●表示了玩家继续游戏的各种重要情报，可以看做游戏的要点攻略，可以在携带电话菜单下进入。

关于道具（正前方黑板）

●随着游戏的流程玩家会获得各种道具，在携带画面的道具中可以确认当前持有的道具。

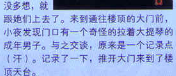


手持长剑与“翼手”殊死战斗

终于学习完了各种要素，小夜又回到那个门神那里。她告诉小夜在对话中可以用开始键跳过长篇大论，我想这才是对于这个喜欢长篇大论的游戏最为实用的技巧。终于可以进入走廊了，刚出门就接到了任务电话。

接完电话小夜发现了有新来的电子邮件，一查看原来是关于如何在游戏中冲刺的内容。只要不是在战斗画面中，小夜就可以通过□键来实现冲刺。但是具体的操作方式并非印象中那种按住按键，而是靠连打□键。如果连打□键到达了一定程度的速度，就可以不继续按键也可以保持冲刺了，对于缩短在路程上的时间非常重要。

小夜在走廊试跑成功后来到拐角的楼梯处，一个女生告诉小夜有人正在找她，叫她去楼顶。还告诉小夜楼顶只能通过另外一个方向的楼梯才能够到达。小夜又飞奔到了另外一角，在这里看到了三个流里流气的女同学。为首的一个叫长崎的女生叫小夜去楼顶说话，愣头愣脑的小夜也没多想，就跟她们上去了。来到通往楼顶的大门前，小夜发现门口有一个奇怪的拉着大提琴的成年男子。与之交谈，原来是一个记录点（汗）。记录了一下，推开大门来到了楼顶天台。



一进天台，小夜看到那三名女同学正摆好架势准备跟小夜开打。小夜心想自己小时候确实练过，就没头没脑地走了过去。哪知道这三名女生原来是翼手怪兽，这时门外那个弹大提琴的过来交给了小夜一把造型独特的剑，并一步步传授小夜战斗的方法。

神奇的少女在一吻中苏醒

关于攻击

第一步是基本攻击，通过□键实现。接近翼手后使用□键即可攻击敌人。

第二步是连续攻击，通过连续按下□键实现。推下L3键的同时连打□键便能够简单的实现连续技。

第三步是关于跳跃，在战斗中用×键实现跳跃，在跳跃中使用□键便形成跳跃攻击。此外在跳跃中也可以使用连续攻击。

第四步涉及专用系统，在与翼手战斗时画面中会显示BLOOD值，如果这个值的图标达到5个的话小夜就会觉醒，觉醒后的小夜可以使用非常强力的连续攻击。

第五步关于终结技，在觉醒后小夜连续攻击下翼手会被暂时削弱，此时可以使用△键进行终结一击。但是此时如果不按照画面提示的方法是不会成功的（教学模式中是交替按下×、○两键，反复直到下方BLOOD槽到达满值）。

关于防守

第一步是最基本的防御，在战斗中小夜可以用L1键来防御翼手的攻势。只是防御过后小夜会被弹回一定距离不利于反击。

第二步是对攻击的闪避，通过R3键完成。看准敌人的进攻推倒R3键即可在敌人攻击时进行翻滚回避，有点类似于KOF里面闪避的用法。

第三步是关于受身的，如果被翼手的攻击打中也不用着急，看准画面中出现的○键提示，即可进行受身大幅度减少伤害。

第四步是呼唤同伴，在遇到危险的时候，如果画面中有纹章显示的话是可以用×键呼唤同伴的。

第五步是解释体术，如果翼手身上出现了体术的图标，用○键可以用出体术。用途各不相同，但是如果时机不到是不会出现的。

之后小夜需要独立消灭一只翼手，通过连续攻击打倒她并不难。觉醒后使翼手弱体化，再用终结技（□○×△四键各按五回，不能多也不能少）顺利击倒一只翼手。之后如法炮制，再用终结技（用L3键寻找振动处，并维持此方向）解决最后一只。

战斗过后，小夜又接到了总部来的电话，开始商量今后战斗的方向。谁知道这时候小夜的同学小翼正在天台后方，冷冷地观察着小夜。原来这三名翼手和她有一定关系，而且小翼对于小夜这场出色的战斗产生了浓厚的兴趣，一个人躲在角落里露出了诡异的笑容。

携带电话——就是我们常说的手机是本作非常重要的道具。





《落水狗》（也译作《水库狗》、《暴劫危情》）被誉为Cult Movie的代表作之一，正是凭借这部影片，大导演昆汀·塔伦蒂诺才得以崭露头角，并且奠定了自己在影坛的地位。影片面世的十四年之后，Volatile Games将它改编成为了游戏，重新演绎那场意味深长的珠宝行抢劫案。不知道游戏能否像原作一样获得人们的认可呢？ □文/荇菜

XBOX	本刊译名：落水狗			M
	Volatile Games	49.99美元	2006.10.24	
动作	DVD-ROM	美版	1人	14格

重新演绎昆汀·塔伦蒂诺的暴力美学 再现一场有关忠诚和背叛的惊天劫案

鬼才昆汀和他的《落水狗》

只要是对欧美电影有所了解的人，就不可能不知道昆汀·塔伦蒂诺（Quentin Tarantino）这个名字。这位称为“鬼才”的导演擅长表现黑色幽默以及黑帮、暴力题材，对剧情表现有着独到的手法。同时，他个人的行事风格也独树一帜，充满了叛逆的风格，因此受到很多年轻影迷的崇拜。他所执导的《低俗小说》、《杀死比尔》等影片都被奉为暴力题材的经典之作，与北野武、吴宇森等人并称为电影界“暴力美学”的宗师。

昆汀并没有接受过正统的电影理论教育。他年轻的时候曾经在录像带租赁店打工，在那里整日地观看各种影片，并且创作完成了两部正式的电影剧本：《真实罗曼史》以及《天生杀人狂》。这两个剧本后来分别由著名导演托尼·斯科特和奥利佛·斯通拍成了影片，并且取得了不错的反响。虽然并非由昆汀本人执导，但是他的个人风格从剧本中非常鲜明地表现了出来，而他作为编剧也开始受到了人们的关注。


←电影原作中的很多经典场面都在游戏中以剧情动画的方式再现。

这里要向大家介绍的《落水狗》是昆汀执导的处女作。1991年，拿到出售《真实罗曼史》剧本所得的5万美元酬金之后，昆汀便着手拍摄这部影片。他克服了资金不足等困难，没有使用好莱坞影片中司空见惯的动作场面，仅仅以寥寥数个场景和大量的对话便构建了一个极度风格化的故事。剧情虽然是围绕一场抢劫案展开，却几乎没有作案过程的镜头，而只是用人物对白交待了案件的前因、后果。这部影片在92年上映，取得了巨大的反响，在著名的电影网站www.imdb.com上由观众投票选出的“史上最佳影片”中排名第61位。影片讲述了黑帮老大乔·卡伯特和他的儿子“好家伙”艾迪召集了六名职业罪犯，准备抢劫一家珠宝行。这六个人互不相识，为了保密只以颜色作为代号，分别称做白、橙、金、粉、蓝、棕。经过了周密的计划，他们开始着手进行抢劫，不料遭到了警方的伏击。棕先生当场毙命（这个倒霉的棕先生就是由昆汀本人客串演出的），白先生带着受重伤的橙先生逃回预定的接头地点。接下来，金先生、粉先生和艾迪等人也陆续赶到。从警方早有准备的行动中，他们判断出这几个人中一定有内奸。于是，为了找出内奸，发生了一系列混乱而颇富戏剧性的对话以及枪战。最后的结局虽然并不离奇，却又出人意料之外，昆汀的导演天才在这个小成本的影片中展露无遗。

和昆汀大多数影片一样，《落水狗》带有浓烈的暴力色彩。流得满地都是的血浆，金先生虐待警察的镜头……都是对暴力赤裸裸的表现。也正因为如此，这部影片才会被Volatile Games看中，搬上游戏屏幕。制作者表示，游戏的情节尽量忠于原作，大量经典的对白会在游戏中再现。而游戏中对暴力的展示，也同样受到了玩家们的关注。

重新诠释还是亵渎经典？

“他们在游戏中使用那些家喻户晓的人物，然后让他们互相射杀……这个游戏跟我没有任何关系，我也不赞同他们的做法。”大导演弗朗西斯·科波拉在谈到由EA出品的《教父》游戏版时说。他的话揭示了此类游戏所存在的一些问题。

以电影改编游戏的方式由来已久，但大多只是对一些剧情较为浅薄的动作片、科幻片“下手”。而近年来，游戏厂商的胃口似乎越来越大，开始触碰一些地位尊崇的经典之作。两夺奥斯卡最佳影片奖的《教父》系列虽然以黑帮作为题材，但绝非简单地表现暴力、仇杀，而是反映了美国的社会文化，具有很高的思想性和艺术性。尽管游戏号称“第九艺术”，但毕竟无法与电影的表现力相比。借用《教父》的名义来制作游戏，更多程度上只是吸引眼球的一种手段。在游戏的实际内容方面，则与原作相去甚远，仅仅是让玩家在虚拟世界中打打杀杀一番了事，这在一定程度上算得上是对原作的亵渎。因此，科波拉的愤怒也并不难理解。


←虽然游戏中没有太多原创要素，但任务设计还是有一定的趣味性。


←昆汀·塔伦蒂诺导演的影片无不带有强烈的个人风格，在暴力题材之中透露出辛辣的反讽和黑色幽默。

《落水狗》的思想性固然无法与《教父》相提并论，但也绝非是一部完全没有内涵可言的纯暴力片。在影片中充满了导演对“道义”和“原则”的反讽，也展示了他对于故事内容、人物性格塑造的掌控能力。而游戏则全然不顾这些要素，只是将影片中的暴力元素无限放大。例如影片中金先生虐待警察的情节，就被制作者拿来大做文章，让玩家也有机会在游戏中当一次丧心病狂的“金先生”。虽然游戏中也引用了原作中的大量对白，但只是用做点缀或者说噱头，与游戏主题则毫无关系。

《落水狗》由于其中过于直接的暴力和袭警内容在澳大利亚被禁止出售，而在英国虽然获准上市，但也遭到了警方的抗议和抵制。这些事件再次将一个严肃的问题摆在了我们面前：如何加强游戏的思想性，使它能够真正跻身“艺术”行列？当然，游戏毕竟只是一种娱乐，过多地纠缠这方面的内容似乎有小题大做的嫌疑。但如果能够让游戏的内容更加纯洁，不要让玩家（尤其是未成年玩家）接触到一些不良的意识，那无疑是一件好事。

一锅生猛的大杂烩

看多了XBOX360的画面，也没觉得有特别出色的地方。但是习惯了XBOX360再回过头来看XBOX，就马上体现出差距来了。更何况《落水狗》的画面素质即使是在XBOX平台上来说，也充其量属于中等水平。人物细节刻画较为粗糙，场景和光影效果也乏善可陈。在音效方面，虽然游戏中有很多原作的

对白，但是并没有使用电影原声，不过整体来讲配音水平还是合格的。电影原作中大量使用了具有70年代强烈风格的摇滚音乐，游戏中也原样加入，对于气氛的营造很有帮助。

游戏的剧情和主要人物基本忠实于原作，但是为了游戏的需要而在编排上做出了一些改动，加入了很多新的情节，在每个关卡中为不同的角色设计了众多的任务，在关卡之间的衔接部分也做出了一些调整，使得整体流程更为紧凑。除了一早死掉的棕先生之外，白、橙、金、粉、蓝五位都会作为可以操作的人物登场，各自有不同的关卡任务设计。不过游戏中并没有很好地表现出角色的个性，使用不同的角色基本上没有什么差异。

说好听一点，本作的系统是"吸纳百家之长"，说难听一点就是东拼西凑的大杂烩了。游戏中的任务主要包括射击和驾驶两个部分。射击部分和常见的第三人称视角射击游戏没有太大的区别，主角可以携带长短两把枪械，击倒"敌人"（警察）之后也可以拾取他们掉落的武器更换。动作系统中规中矩，有一般射击游戏中常见的下蹲、翻滚、使用掩体等设置，只是人物的动作看起来有些僵硬蹩脚。每当击中敌人之后便会使自己的"肾上腺"槽增长，而肾上腺槽涨满之后就可以发动"子弹时间"，让时间的流逝速度变慢，这时候你就可以从容地瞄准多个目标射击了——不用说，这是模仿《马克斯·佩恩》等游戏中的类似系统。而驾驶部分也与时下流行的大部分动作游戏没有什么区别，主角所驾驶的车辆有一定的耐久度，如果发生碰撞或者遭到攻击的话就会损失耐久度。开车的时候还能使用十字键的左右方向切换电台，欣赏不同的歌曲，这当然又是来自于《横行霸道》中的创意了。

"胁迫"是《落水狗》中比较新颖的系统。其实在类似的游戏中，抓住NPC角色当作"肉盾"使用的设定并不少见，不过《落水狗》中的胁迫还有更多的用处。持枪瞄准NPC角色之后，他们就会举起手来，此时可以用枪指向的方向命令他们的行动，然后按Y键给他们下达命令。如果被你胁迫的是一般人，你可以让他们移动到墙角然后抱头蹲下，这样就算是解除威胁了，他们不会再站起来反抗。而当你要打开保险柜的时候，你必须找到掌握有保险柜钥匙的人（店铺的经理），胁迫他们移动到保险柜旁边，然后为你开门。如果对方是警察的话，你必须挟持一个人质，然后再用人质的生命作为威胁，命令警察把枪放下。即使如此，有些警察（尤其是特种部队的成员）仍然不会乖乖就范，此时就要通过虐待人质的方法，用枪托猛击人质几下，逼迫警察们放下武器。如果在发动子弹时间的状态下虐待人质，更可以使用很多非常残忍的手段，算是游戏中最为暴力的噱头。不过，人质被你挟制的时候体力会慢慢下降，遭到你虐待的时候体力更会迅速减少。一旦他们体力濒临透支，就会烦躁不安，极力挣扎反抗，也就很难再控制他们。而如果人质的体力降为零而一命呜呼，那么不再有顾忌的警察自然不会给你好看了。所以，你要注意不断更换人质，及时找到新的"肉盾"，这也可以算作是游戏中的"战略"成分吧。



↑如何吸引玩家的注意力？暴力题材可谓是最廉价也最有效的一种方式。本作中对此也有很直接的表现。

由于有了"胁迫"系统，使得各个任务的完成方式有了数种不同的选择。如果你有"菩萨心肠"，可以利用人质，小心地解除警察们的武装，兵不血刃地冲出包围圈；如果你信奉"暴力之上"，也可以不管不顾地杀出一条血路。根据你的表现，过关之后会给你不同的评价，例如"职业罪犯"、"暴徒"、"疯子"等等。在这个充满了暴力色彩的虚构故事中，你将要走上的是什么样的道路？那就看你自己的选择了。

游戏系统上手指南：做个合格的"劫匪"

游戏从乔·卡伯特召集六名罪犯开始策划抢劫珠宝行开始。游戏的序章将会以"橙先生"的练习开始，这里要对抢劫的各个步骤进行一些训练，掌握必要的知识——这当然就是给我们玩家来讲解游戏的系统啦。接下来就看看，如何才能学会各种射击和控制人质的技巧，当个合格的"劫匪"吧。



人物状态

人物的状态显示在画面右下角。武器图标表示主角目前所持有的武器，武器图标右边的数字表示剩余的子弹数量。上方的槽表示主角的体力，下方的槽表示主角的肾上腺素。状态图标都集中在这个区域，一目了然。



选择武器

靠近前方的桌子，可以看到桌上摆着几把枪，其中有一把是狙击步枪。按住A键可以把枪拿起来，主角同时最多可以携带两把枪，长短各一把。按十字键的左右方向可以切换手中所持的武器。按住L键，主角会自动瞄准锁定附近的目标，然后按R键便可以开火。如果附近没有可以射击的目标的话，即使按下L键主角也不会做出瞄准的动作。按下右摇杆可以缩放焦距，如果是带有瞄准镜的枪的话，可以进入狙击模式。这里可以开枪打爆前方两侧的两个煤气罐，熟悉一下开枪的方式。



子弹时间

转向右边，可以看到远处有6个靶子。用狙击步枪射击靶子，准确命中靶心之后，屏幕右下方所显示的主角肾上腺槽就会增长。肾上腺槽涨满之后，按下黑键就能进入"子弹时间"，此时时间流逝速度会变慢，你可以有充裕的时间来瞄准多个目标。不过在这段过程中，主角站在原地无法移动。子弹时间结束之后，会有一段目标被子弹连续命中的动画。

使用掩体

在战斗中，借助掩体是非常重要的。在这里，橙先生要与其他几位来一场模拟战斗，必须利用木箱等物体的掩护将其他人打败，走到房间的另外一端。按下左摇杆可以下蹲，有利于缩小自己的目标。下蹲过程中推动左摇杆并且按下X键可以做出翻滚动作。靠近一个掩体，然后按下X键，主角就会贴紧掩体站立，此时移动到墙角可以探出头去射击掩体后方的目标。

控制民众

抢劫并不是偷窃，并不需要偷偷摸摸。抢劫的第一步就是要引起所有人的注意，并且对他们加以威慑。当你接近一般的民众之后，按下Y键就能掏出枪来威胁他们，让他们呆在原地不动。有些人可能会惊恐地跑掉，此时将准星对准他然后再按Y键，他们就会老老实实地停下来。如果被人跑开的话，他们会按动警铃召来警察，因此一定要注意控制好所有的人。

胁迫目标

举枪锁定一个目标，你就可以开始胁迫他按照你的指令行事了。用左摇杆调整准星，被你胁迫的人会按照你准星指示的方向行动，再按下Y键就能对他下达指令。在这里，胁迫扮演经理的金先生移动到保险柜旁边，然后按Y键命令他打开保险柜。



利用人质

持有武器的保安人员是不会乖乖听从你的胁迫的，你必须先抓住一个人质，利用人质的生命来逼迫他们就范。按B键抓住扮演人质的棕先生，然后转过身来面对"保安"，瞄准他之后按Y键命令他放下武器。然后就能对被解除武装的保安下达指令了。



压制警察

比起保安人员来，警察更加不容易胁迫。即使你掌握了人质，也不能命令警察放下武器。此时，你就要按下A键，用枪柄击打人质，使警察不得不听命于你。等警察放下武器之后，还不能就此放心。一旦他们离开你的视线，又会把武器捡起来，因此必须对他们进行"压制"。压制的方式是命令他们移动到墙边，然后按下Y键，让他们抱头蹲下，这样就彻底解除他们的威胁了，他们不会再企图反抗。

实战要点

人质的体力是有限的。抓住一个人质之后，他的体力槽就会出现在屏幕右下角主角的体力槽上方。人质的体力会自动缓慢减少，当你击打人质的时候他们的体力也会大量下降。当人质的体力将要消耗完的时候他们就会非常紧张，不再老老实实地被你控制，而企图挣脱。如果在人质体力不足的情况下再对他们进行击打，就会杀死人质。因此，必须经常更换人质。

即使你手中掌握了人质，你背后的警察也可能会伺机放冷枪。因此，必须掌握好地形，保持自己后方的安全。调整好角度，让几个警察同时处在你的正面，那么只要击打人质一次，这些警察就会同时放下武器，有效地利用了人质的威胁力，而不需要频繁地更换人质。

当你发动子弹时间状态之后再击打人质，就会使用十分残忍的手段对人质进行虐待，这种手法有强大的威慑力，尤其是面对一些很难胁迫的特种部队成员时，这是最为有效的方法。

在游戏中各处都可以找到一些标有醒目绿色十字架的医药箱，靠近之后按A键就可以使用药品补充体力。随时注意你自己的体力，如果一命呜呼的话，就只能从上一个Check Point处重新开始了。



□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

一

上期临时缺席，大家也不必多想了，我给几个理由让大家选：

1.叶子病了。

2.叶子被车撞了。

3.我想给自己放个假。

4.木头黑手。

5.上期明明就是叶子做的，你出现幻觉了！赶紧去治治吧，记得别上医院，收费忒黑。

以上单选，你觉得事实的真相是啥样就是啥样吧，叶子只想说，这绝对是个偶然事件。

不过话说回来，我最近身体确实不好，就这还自吹自擂叫女王哪，简直就是病秧子女王。所以呢，要是还有读者仅看到“女王”二字就做那种套路式的联想，那可就大错特错了——叶子是个以德服人的女王。

二

这年头儿什么都讲内涵，叶子最近也觉得自己内涵短缺——只有出的没有进的，深感该充充电了，于是就跑去书店，准备搜刮一批使我的境界更上一个层次。可是……哦，God，书实在是太贵啦！没几本100多元就出去了，这要是把看上的那些都买回家，估计叶子就得把自己抵押在书店了。不过话说回来，书店要我显然也没什么用：东西搬不动、数钱不利索、拖地摔跟头、指引位置自己会先迷路……简直是百无一用啊。

以上是我胡乱发的牢骚，大家就当没看到。

不过叶子决定了，以后每天下班就钻书店！买不起我就在那里看！我拿一个小坐垫，揣一颗平常心，戴一张厚脸皮，每天看到书店下班为止……这样半年之后，或有小成。大家就请期待吧，半年之后我就将脱胎换骨、凤凰涅磐、再塑辉煌、洗心革面、重新做人……

古人云言多必失，果然是真理，关于上面这个话题，就此打住。

三

前段时间惊闻好消息，木头从座位上站起来大叫：“PS2降价啦！”众人闻之，遂围过去打探详情——我当然没动，身份在这摆着呢。一看之下，才发现折算成人民币的话，不过是从现在的1300降到了1100……只有两个字：“真卑鄙！”根本是不痛不痒的幅度吗，PS2一路到现在，难道你SCE还好意思说硬件是在赔钱卖？定价到99美元不算要求过分吧？所以当时为了表达我对索尼的愤慨，就把一个饮料瓶子隔着桌子朝木头扔了过去，谁让他夸大事实的。我听到降价两个字时还真是兴奋了一下呢，因为最近叶子的第三台PS2也坏了，正在犹豫要不要再买一台……结果白高兴了。

另外说一句，那个瓶子，扔得很准。

另外还要说一句，我的NGC最近也坏掉了。叶子也没用它打人啊！怎么突然就不读盘了……我真是个不祥之人啊……你们都离我近点儿，这样传染开来也许我的倒霉就会少一些。

四

这段时间吸引我的游戏甚少，基本属于空白期，也有人问我近来你都是怎么过的啊——怎么过？翻出老游戏来打呗。大家别笑话我，最近叶子终于将NGC上的火纹，苍炎之轨迹打穿了，前后差不多一年半啊，哇哈哈哈哈哈！不是我玩得烂，只是叶子对此类游戏有极深的执念，战局发展中稍有一点儿不满意或者不符合自己预定计划的都要reset重来，尤其是人物成长凹点方面，我是追求完美型的，每一次升级不+7或+8我就会很不爽。叶子也知道这是很变态的行径，但不爽就是不爽！这点有瑕疵就会令我寝食难安、咬牙切齿、辗转反侧……叶子对数字似乎有着相当病态的追求和偏好。此病深矣，深不在肌理而在心，看来我真的不能玩SLG，因为这几乎是在自虐。

当然了，结果是我没什么事，但我的NGC却坏了。怎么回事，我也没用它打人啊，怎么就突然不读盘了？我真是个不祥之人啊……

五

叶子活到16，最鄙视两个东西——更确切点儿说，是一个人和一句话。

人就是木头，这家伙最近又诓得我破费买了东西——当然是游戏方面的，但为人如此，实在是险恶，每每拿出自己新买之物炫耀，用心何其毒也。今天中午吃饭时还说："等PS3出了，咱们一定要第一时间买一台。"我说："拜托搞清楚，把'们'字去掉好吗？别什么事情都拉人下水。"另一边的PERFECT则闷声大发财，玩命儿地啃饼，一言不发，实乃沉稳明智之人也。

话就是"寓教于乐"，这四个字本身不是丑语、不是贬话，但若非要以此为规范，并往今日的娱乐上套，就谬之千里了。为什么非要在娱乐里灌入教育？娱乐离了教育就缺乏存在意义了？就变得低俗了？就变成有害物质了？冠冕堂皇的四个字，在现实中很多时候却成为一道顽固的束缚和桎梏。追求欢娱，是我们源出本能的渴望，它不应被不合理地约束，也不应被人自作聪明地加以修饰。这么长时间的历史文化积淀下来，使得我们字典里的"娱乐"这个词已经在相当程度上被扭曲——似乎只要它不依附什么名目而独立出来的话，就立即成了"下品"，这真是一种群体观念上悲哀的自我压抑。固然，过度娱乐会导致负面结果，但"教育"是用来引导人合理地选择娱乐，而不是用来扭曲娱乐。我无意也无力将其引申得太广——但看我们自己的动漫游产业……经济环境等因素是一个方面，而思维意识等则是另一个方面。从某种角度来讲，后者的影响不可谓不深广。此病深矣，深不在肌骨而在心！

叶子衷心希望，随着我们这一代的成长，后一句话的负面影响会越来越小；至于前一个人嘛……还是很有存在价值的，让我们一起祝他文成武德，千秋万代，主机一统吧。

六

对了，既然说到这了，就顺便再严重鄙视一下北京的交通状况，简直是渣到一定程度了！例子就不用再举，个人再多的痛苦堵车经历放到这个大环境中都将变成沧海一粟。不过最近实在夸张，白天各种完全不应该是高峰的时间也塞得一塌糊涂，放眼望去，环线主干道上无数车辆在龟速蠕动。每当叶子坐在车里无奈地望着外边时，我的心就如同坠入了马里亚纳海沟那般深沉和冰凉，一股仿佛齐达内用头撞向马特拉济时的力道将郁闷直塞入我的胸膛，我想当小无欢被小倾城砸了一头盔并眼睁睁看她抢走了馒头时的激愤心情也不过如此罢，又或者只有被CAPCOM一脚踢到Clover的三上真司才能理解我当时的痛苦。每当此时，叶子唯一可以自我安慰的就是——我不是一个人在堵车，不是一个人。

叶子还曾经半夜一两点钟被堵在二环路上，真是欲哭无泪。我倒要看看两年后会是个什么样儿。

七

不时会收到一些信，询问自己中的奖怎么还没寄来之类的事。请莫心急，不是说今天你看到中了奖隔天就会有邮包从天而降，实际上考虑到批量整理信息和处理包裹的程序，以及邮局的投递过程，这其中大概会有一个月左右的时间，请耐心等候。

另外，如果确实是奖品发放出现了意外状况，或者是邮购、查询商城项目等事宜，请直接与发行部联系，我们杂志的目录页上有相应的电话等联系方式，编辑部不接待此方面任何问题，我们编辑也没有任何向读者贩卖或为其代购游戏的业务。这是我最后一次强调。

八

十分感谢安徽合肥的蔡敬同学哦，送了我一本凉宫春日的小册子（只是你在信封上画的SOS团标志，怎么是没经过有希修正的春日版，难道是想把我也拉进异空间么……），我的确很喜欢这部动画，很欣赏和羡慕春日的热情和活力，如果可能的话，那种情绪分给我几克也好啊。相信明年一定会出第二季的。其实原著小说也是相当的好看，比起动画来另有一种精彩纷呈，在此推荐大家找来阅读一下。至少就叶子个人来说，不单指这一部作品，总之静态的文字或漫画有着绝不输于动画的魅力。

说到动画，叶子最近在追看另外一部作品，这次家的副标题就是来源于此哦——迷你问题第二弹，你看出它的出处了吗？

九

啊，这期说了这么多，最后的最后，有个小请求：以后大家愿意的话，不妨改叫我椰子。没啥理由，那东西挺硬的，砸上人显然比叶子有力道多了。

"虽然不能玩，看看也过瘾！"

——河北定兴 张超

VOICE 叶姐，能不能叫大怪在电击里展示一下他的格斗游戏的技巧，KOF、GG、VF、TK都可以啊。叶子姐你也可以秀一下无双和零，雪飞也可以啊。总之众小编都上吧！为电击增添些精神吧。

From 福建福州 陈潇

大怪的格斗技巧不只在手上，还在嘴上，他的实况解说是一绝啊。专业术语加自创词汇漫天飞，听上去头头是道，一个游戏27个角色有26个S级，还有一个用得不好是A-，用好了是S+。你要是光看他的演示录像，其实是少了一多半乐趣的。大怪的另一特技就是讲冷笑话，那种7月21号令人想盖棉被的冷——更关键的是，他自己一点儿都不觉得这是冷笑话……经常自顾自地在那里讲到high，然后作出各种夸张的姿势笑——好比趴到凳子上或者钻到桌子下面什么的，令我们感到分外丢脸，所以现在出去吃饭都不带他。

我的无双和零只是玩得时间长而已，谈不上有什么高超的技术，再说这两个系列都并非以"精密的动作性"取胜，"秀"出来也没太多独到的新鲜之处，除非你愿意全程看我几百小时的收集之旅，但那简直一定是一件非常无聊的事情。不过我倒是觉得雪飞上镜非常合适，他坐在那里不用干别的，只要不停地说就行，从此电击收藏就改为评书联播。

振兴电击的手段有很多，其实自从大家对光盘亮出黄牌以来，我们努力走出低谷的脚印还是确实可见的，不知大家对上一期的调整有何看法？

VOICE 最近在为一事犯愁，就是购买NDS的问题——到底是买NDSL还是iDSL一直都举棋不定。任天堂与神游，水货与行货，之间的种种都成为我犯难的理由。如果是叶子姐，你会支持行货吗？其实自己也比较倾向行货一边的。

From 浙江海宁 朱晓飞



其实我个人对掌机的兴趣并不大，所以倒也没有什么可犯难的，因为叶子估计像自己这样经常会不经意走神儿或发白痴的人，丢掌机这种事怕是会常发生吧，所以干脆也就不去想了，大不了借别人的来玩。

至于家用机行货吗……收藏一台算不算支持？但如果要我每天都"开开心心"地玩那几台行货主机，怕是就有些强人所难了吧。

fire in the hole



猴子 ●反盗版百日运动的风声比当年百城万店无假货是有过之而无不及，以前依靠D版的许多玩家们一时无米下锅，处于精神饥饿状态。想想当初那么多D盘的时候玩个游戏就随手扔掉，现在的窘境真是报应。某日独自去鼓楼打探消息，却见D商营业依旧，但是盘却没得卖，再一问，原来都改行卖刻录机、空白光盘、记忆棒和烧录卡了。真所谓上有政策下有对策，有关部门只靠抄盘就想把问题彻底解决，看来同志们还有很长一段路要走。
●最近木头越来越热衷于在网上订购各种电子部件，价格便宜量又足，还可以货到付款。最近该站的Play Online专用键盘手柄价格极其便宜，木头、叶子和小沛各自订了一个，我想想自己没什么可用的，暂时还不想订什么东西。什么时候360手柄有特价就好了……

叶子说：猴子这期拖欠手札，虽交亦晚矣，判处拿去烧烤，自己咬自己的尾巴吧。

“人努力，甜虽未至，苦已远矣！”

——湖北孝感 王齐



VOICE 清平乐——PSP虽小，机中电玩好，游戏总是玩不了，钱囊早已空空了。NDSL销量好，PSP也不少，可怜Xbox360，销量还是那么少。

From 安徽合肥 赵鹏举

VOICE 古意·改——男儿游戏事，少小红白机。赌胜老任下，由来世嘉狂。索尼直向前，微软不甘后。黄云陇底白云飞，未得新机不得归。索尼新机金六百，使我学生不能买。只送叶子祝愿声，能得主机齐分享。

From 天津 董东海

VOICE 常记闯关日暮，沉醉不知何处。兴尽方四顾，已到闯家门户。恐怖，恐怖，龙哥门前装酷。看到我们的新生物老师（男）就想起了龙哥，于是写了一首“如梦令”，等有时间也给叶子姐你写一首诗or词。

From 河北唐山 董子章

VOICE 学·骚——学习紧兮闲难余，科目零分作业多，两眼狂转兮度数增，双手不停兮累得疼！忳郁邑余侘傺兮，余不欲为此态也。宁溘死以流亡兮，吾亦穷困乎此时也！高三之路坎坷兮，杂志小说禁止矣。电软之书难得兮，上期来了没下期。PS2之狂想兮，辗转反侧心不安。NDS之欲购兮，心烦意乱思不定。愿叶子之能体兮，虽体解吾亦瞑目矣。

From 山东日照 郭航宇



这、这期是怎么了？竟然好多人都来信写诗作赋的，看来一个假期着实压抑了不少文学青年啊，暑气都转化成诗兴了么？多封来信中，数这份改自离骚的辞赋最为难懂，叶子隐约记得自己念中学时只学过涉江啊，这里面竟然有好几个字我既不会写，也不会拼……真丢脸，搞得我也不好意思问人，左顾右盼之下突然想到——幸好我手边有一本楚辞！哇哈哈哈，作为增强自身内涵的一步，楚辞和诗经是我办公桌上的常备之物啊，怎么关键时候就忘了呢——这下你难不倒我了！

不过这古意还是太难解了，要是哪位读者觉得读起来实在痛苦，莫怪叶子，也别怨屈原老先生，去找郭同学算账吧！

“‘豆奶’点灯，照亮闯家的家门！”

——四川德阳 王浩瑞

VOICE 终于玩到王国之心2了，那么久了才玩真是惭愧，总觉得2代剧情有点儿沉重，唏嘘啊。FFXII有美版了没有啊？日版的简直像在看鸟语，痛苦啊！我决定要学日语去了，加油，毕业之后争取去电软找活儿干。

战国BASARA2好有趣！这样养眼、又爽、又不难的ACT，女孩子们应该会蛮喜欢吧，幸村哥哥，偶跟定你了！

From 上海 黄晓雪

FFXII的美版10月31号就会发售，敬请期待。不过说句个人感想，估计你明白了“剧情”会更痛苦……XII的优点在于核心战斗系统。

你为啥喜欢BASARA里的幸村呢？那歇斯底里的叫声也太恐怖了吧，还是说其实你fan的是保志总一郎？来，姐姐告诉你在BASARA里我们应该追随谁——便是那伟大的扎比大人啊！我们要用爱来治愈一切啊！“临兵斗者皆阵列在扎比！”扎比虽然外形猥琐、扎比虽然移动蠢笨、扎比虽然言语神经……但是，他有爱啊！他带着这份爱为我们献上一出精彩的恶搞剧，所以你以后一定要多给他一些关注。

VOICE 叶子姐姐，我现在总觉得PS2上好玩的游戏太少了，大多数刚开始玩就觉得没意思。是不是因为游戏本身的质量下降了？我有一位朋友认为，现在玩的大都是D版碟，几块钱一张，就算觉得不好玩，把盘丢在角落里不管也不会觉得心疼；要是几百元的正版，估计不论怎样都会潜心研究，然后才能发现其中的乐趣。不知叶子怎么看待这个问题。同时，也希望你能给我推荐几款市面上能找得到的、比较耐玩的游戏，谢谢。

From 北京 张斌

北京现在在市面上找游戏怕是真不太容易了……有收集要素的游戏都耐玩，修炼格斗游戏也需要长时间的投入，我根本不知道你喜欢什么类型啊，何以推荐……

不是游戏质量下降，而是我们的选择多了——娱乐之外，我们有很多其它事情要做；娱乐之内，我们现在也有很多其它方式可以选择，并不一定要是游戏。精力被分流，对一些事物就会产生疲惫感，这岂不是很正常的事情。其实这个问题怎么理解都好，但叶子认为，如果一味怀念十几二十年前，并以当时的心态来要求现在，这种扬古抑今是很要不得的。



VOICE “日文地狱”看不太懂啊（一直就没大懂过）……能不能“菜鸟”一点儿？

From 山东临沂 Griever



个人觉得倒无妨，因为说老实话，你不能真指望我们这个小栏目就把你教到日语一级，这毕竟不是专业的日语教学书刊。其实你换个角度来看这个栏目或许会发现它更多的趣味——我们是结合一些词汇，给大家讲述一些日本的风俗文化。这样闲暇时候读一读，多少可以拓展一些见解和眼界。叶子个人就比较喜欢这个栏目，觉得读起来挺长知识的。不过也许我们的一些用词是艰深了些，日后注意改正。

VOICE 看电软虽然才一年，但我被她深深迷住了，尤其是闯家，看着有那么多志同道合的人是件很幸福的事，各位小编也给我留下了深刻的印象。我有个建议，在电软200期时把奖品换为编辑部所有人的全家福。

From 江苏南京 王鹏

VOICE 转眼间电软已快出到200期了，我看不如在出到200期的时候做一个纪念刊吧！然后再在纪念刊上挂上你们所有小编的靓照（龙哥也要）！到那时，就算纪念刊30元一本也会在一日之内全部售完的！然后就是你们编辑领奖的时候了。我一直有一个问题，那就是——风老师可是主编啊，可叶子姐还敢欺负他，不怕他公报私仇么？

From 河北邯郸 翟振威

编辑不是明星啊，我们的照片可没什么好稀罕的，早就说过了，小编也是普通人，跟大熊猫并无血缘关系，一点儿也不珍稀。记住我们的书，也就是了。

我欺负风杯？有吗？你看看这期的插画，我唯一没欺负的就是他啊。

“俺这旮旯都是‘电饭’锅！”

——辽宁营口 于明辉

龟、波、气、功！

PERFECT

●首先呢，PERFECT搬家了，房子虽然不大，但是自己住逍遥自在，尤其是小区里卖的烤串，比普通新疆饭馆的味道还要地道，唯一遗憾的是宽带还没有包月，否则就真的完美了。

●最近狂喜欢看动画版的《七龙珠》，当然是以怀旧的心态去看的，每天晚上睡前都要看上几集才觉得心安，白天在单位也忍不住要和小沛讨论一下。PERFECT始终认为龙珠是最精彩的日本漫画。当然弗利萨之后的情节本人也觉得太牵强了，尤其是在布欧出现以后，估计连鸟山明自己也很难自圆其说了。不过那美克星那段经典还是让PERFECT佩服得五体投地，倘若当年真的就在那里收尾，不仅是全体龙珠FANS的失望，相信提供连载的《少年跳跃》也是无法接受的。

●这期面临TGS的报道任务，注定是相当艰苦的一期，周末好朋友的婚礼PERFECT也无法参加了。好在本人早就习惯了这种紧张的节奏，对于TGS我们一定全力以赴。

叶子说：如同木头最近暴露出自己日剧饭本质一样，原来PERFECT喜欢动漫。

酒肉穿肠过，施主心中坐



●经过一个多月清炒冬瓜的特训之后，终于守得云开见日出，吃到了传说中多加芝士多加辣的西西里肉酱烤饭，吴记台湾麻辣锅口感绝赞极有嚼头的贡丸，还有城隍庙久负盛名的上海小笼包……嗯嗯，和某施主定下的冗长待吃食物清单终于稍微精简了一点点。

●最近同住的室友脑壳给驴踢了往家里抱回个大鱼缸（内附金鱼数条），我们极其严肃地打了个赌，如果这缸鱼能活过一个星期，就请他吃饭。今天是第三天，七条金鱼已经死掉两条了，很明显，胜利在向我微笑着招手。

●我认罪：FF3全洋葱LV99挂双盾站后排"核融"砍刀男的确是极其不道德的打法……

北斗

叶子说：北斗同学的手札是相当受编辑部人士欢迎的，每期印出来都有不少人优先翻着看，只不过看起来他是教不了大家什么好东西就是了。



VOICE 叶子，如果你有几个月的空余时间你会怎么充实自己呢？还有，两年以后就是奥运会，你有没有当志愿者的打算？7、80岁的高龄人也收，这可是个好机会呀！ From 北京 周子昭

你还别说，我还真想过去应征志愿者，但这个念头刚浮出水面，就被月亮同学一棒子打了回去："就你那身子骨儿？去了拖后腿吧？"拜托，不要对我这么刻薄吧？我不过是从你那里抢了几个布偶和小摆设之类的东西而已啊。

虽然叶子现在也颇想去，但估计到时候会跟工作时间相当冲突吧，恐怕也只能想想而已了。

还有啊，原来周老爷子您已经如此高龄啦？我没说错吧，不然您这"七八十岁"是指谁呢？哼哼哼，看来大家有机会就在话里挤兑我几句啊。

如果叶子有那么多空余时间，首先我想用食物来充实自己，但这样会发胖，放弃。其次我想睡觉，但这件事我不空余的时候也能做，没劲。还有我也想过用游戏来充实，可这不跟我上班时没两样嘛……所以叶子有没有空余时间都没差，就这么做下去好了。

VOICE 看了五年电软，也没写过回函，这次若不是因为要入手NDSL，有问题问龙哥，也不会写。并不是在下不支持，而是在下认为买了杂志默默地支持就行了，回函卡还要去邮寄，有点儿麻烦。有人说大篇的文字不好，我倒觉得挺好的，要看图去买图集好了，买电软就是要这样看。顺便问下，火纹系列在NDS上有没有新作，或者有没有风声说要出新作，我等着买呢。 From 云南丽江 王宇

其实每期要看那么多的信，我也会觉得很麻烦，所以你要这么想啊——自己稍微麻烦一点儿写封信寄过来，就可以让叶子更麻烦——可以折腾到叶子，岂不是很快乐的事情？这样你多少也会平衡一些吧。

单是默默地支持可不够，缺乏沟通，我们的杂志慢慢会变成哑巴的，变成编辑的单向传声筒，长此以往想让你们支持也没有资本了。所以有话就要大声说出来啊。至于字多字少的问题我们正在探讨调整中，尽量兼顾所有读者的口味，决不会自作多情地一意孤行。

掌机上的火纹新作至今没有什么动静，不过难以想象NDS上会不出火纹，所以耐心等候就好。不过话说回来，Wii上火纹的人设简直与苍炎的如出一辙。





VOICE 叶子，我建议小编们的手札还是让他们亲手写下来，然后直接刊登出来，让我们一起来督促小编们练出一手好字。 From 广西凭祥 胡家栋

非常好！加十分，你记着这事，等年终我搞阅家大盘点的时候送你一盘素炒饼。难为读者们还一直惦记着我们小编的文化修养问题，叶子替他们那帮人谢谢你了。虽然这字一开始写出来会很丢脸，不过反正我又不用写。

VOICE PS2的时代就要过去了，在新次世代主机我们还消费不起的这段"真空"时期，杂志的可读性要增强，增加一些特色栏目，特别企划可适当增加数量。 From 四川成都 郭宇峰

嗯，收到，谢谢你实际又实用的建议，这也正是我们考虑的方向之一。不过PS2还是很有生命力的，接下来一年多里估计还有不少好玩的游戏，它在舞台上的谢幕曲正唱到高潮。

"虽然身为无机一族，但这阻挡不了我对游戏的热爱！"

——内蒙古包头 雾凤

VOICE 亲爱的家、家里的人，你们好！我想这信寄到你们那里应该是很久的"未来"了吧！没办法，能买到电软已是不幸中的大幸了！很想你们，我没有好电影看，没有好游戏玩，这种生活是痛苦的。周围的人没有一个懂这些的，连知音都联系不到，可悲啊！本来我有一个N-GAGE QD的，被没收的……啊！这事对我的打击实在太大了！QD比电软说的还好，真的不是盖的。其实电软可以多介绍一下手机的网络游戏，另外QD的游戏也有很多好的，可惜啊。 From 云南耿马 刘泰伟

又是没收……其实叶子想问，这难道不是违法行为吗？现在很多人只知"堵"而不晓"疏"，大禹治水的故事都白学了。叶子记得自己在小学一年级的时候被没收了一本"黑猫警长"的画册——那个时候的漫画书，好贵的啊！结果始终也没要回来，就这么不了了之。而悲惨的是，听说那老师将其拿回家用作垫锅台了……这件事我至今想起来还有些不舒服，童年十大悲惨回忆之一。现在人虽不同，事却如故，果然"物是人非"啊……

VOICE 首先，响应伟大的Alessa的号召：我没玩过《零》系列，不过听（看）着剧情甚是凄美，再则就是《蝶》、《声》，我听了N遍，真是太——好听了。看过叶子姐姐翻译的《声》的歌词，也觉得好美好美。然后，再次响应伟大的Alessa的发言：下一名星品牌——星彩姐姐！顶！再顶！狂顶！ From 陕西咸阳 郑炜

《蝶》确实非常好听，我现在不时就翻出来听上几遍，还经常在上班路上戴着MP3听。阳光烂灿的上午，我穿行在熙熙攘攘的人群中，耳中回荡的却是一种深沉的伤感，不得不说我的趣味确实比较诡异。也许哪天我走着走着，身后就会浮出一个背后灵来，这样估计坐地铁的时候就没人跟我挤了。当初那份《声》歌词的翻译其实有很多牵强之处的，其中雪飞还帮我修改了不少，如果你觉得多少还有一些意境的话，要感谢的是魔王大人哦（魔王大人啊，这份迟到了一年的颂扬你不会怪罪我吧？）。其实我一直都想捧星彩的，无奈这厮似乎不上心，写了好多东西不署名，没事儿还总自怨自艾，趴在窗台上以45度角仰望着天空——看上去真的是一脸的无欲无求了。不图名利本是好事，但既为凡夫俗子又何必超然物外？大家看看他这期的手札吧，这孩子完了，让我说什么好……

另外为免新读者误会，叶子得澄清一下郑炜读者的玩笑话——苻菜可不是什么姐姐，仅从外形看他男人气足着呢。但也正因为这样，大家看看他这期的手札吧，这孩子完了，让我说什么好……

万念俱灰



待菜

●记忆这种东西很虚幻。有些事情前一秒钟发生，后一秒钟便已经忘记了。有些事情你会莫名其妙地记住一辈子，就算这件事情是多么的鸡毛蒜皮、微不足道。甚至有些事情的年代是如此久远，早已超出了你从生理上来讲可以产生记忆的年龄范围，却仍然深深地埋藏在你的脑海之中。有些记忆很缥缈，如同扎在衣领里面的一根头发茬，你苦寻不得，在无意之间却又狠狠地刺痛了你的脖颈。有些记忆很笃定，你闭上眼睛就可以看到它在你面前晃呀晃，似乎一伸手就可以触到，然而你又永远都无法肯定它到底有多少是真实确凿发生过的东西，有多少是你臆想或者痴妄的添油加醋。

●但是无论如何，如果地球上只剩下最后一件你必须相信的东西，那就是你自己的记忆。

●有点想哭，但是哭不出来。

叶子说：啥也不说了，你就一个人流着鼻血在夜半对着星空流泪吧。

终于到手了！

这就是传说中的神灯了，据说里面的灯神可以满足任何三个愿望！





变成木头的叶子

所有愿望达成！

你不是要变成主编么，主编就是木头啊。

怎么变成死木头了！？

怎么会这样！

VOICE 我认识电软缘于《鬼武者 幻魔讨伐绘卷》，从那以后，我才知世上还有这样的游戏杂志。“人在高中，身不由己”，请原谅鄙人的孤陋寡闻。高三了，本不想再看电软了，可到了发售日，还是情不自禁地坐上了“开往书店的脚踏车”去接它，看来有些事情是无法勉强的。个人认为，游戏要成为艺术，在提高其技术含量的同时，更要融入文化含量。中国有丰富的传统文化，可如今人们传承并不好，若能通过游戏来发扬，岂不是一举两得？在下不才，却也决心为此奋斗，虽想不出这条路究竟会有多少崎岖坎坷，但也绝不退缩。路漫漫其修远兮，吾将上下而求索！ From 河北唐山 李强

中国的动漫游要发展，一手是经济，一手是意识，两手抓，两手都要硬，这样才可能开启长足的发展之路。有这份心的话，至少已经踏出了一半。

VOICE 各位小编们，大家好哟！这本电软是我买的第一本哦，之前都是断断续续看的。现在买了主机，也算是个游戏族族了吧。现在才开始正式支持电软会不会太晚了咧？很喜欢闯家这个版面，很多图图，好喜欢呀！感觉和我的“绘日记”很像，很亲切呀。虽然画的时候很辛苦，但也一定很幸福吧。说了那么多废话，希望众小编不要嫌弃我这个新人，嘿嘿。最后祝小编们身体健康，注意休息。对了，最后的最后，还要祝杂志越办越好，销量蒸蒸日上！From 上海 魏晓霏

VOICE 寂寞让人彷徨，让人慌张，但我不怕，因为有“家”！ From 广东珠海 孙旷

VOICE 初三的学习生活真难熬，电脑不能碰，游戏机不能碰，电击也不能多看……还好我偷偷的买了本电软，偷偷写了封信给“家”，才觉得快乐了一些。 From 贵州遵义 王红鑫

VOICE 我一直有个心愿……可以让我与大怪对战一盘KO了吗？虽然我时近高三，但我一定会为打败他而继续苦练的！向着夕阳，奔跑吧！青春！ From 广西 Edison

VOICE 我不满意大了，格斗是练出来的，不是看出来的。不能因为少数编辑喜欢就在书上和碟上搞得到处都是，烦死了。 From 陕西西安 刘琢

VOICE 又是一期岗上作业，现在发现站岗是件很不错的事情，主要是能偷看电软。没了电软是无法以正常姿态生活的，野战部队太闷啦！ From 河北丰宁 杨博

VOICE 最近都快睡傻了……但还是没长什么肉，悲哀啊。 From 上海 徐耀骏

VOICE 记得几年前，我第一次买了电软（记不得哪期了），当时是被它的封面吸引的，在学校里，同学们都抢着和我看，大家就这样把这本电软传阅来传阅去，到我手里再看时，已经变成旧书了！（笑）

现在还是不定期的购买电软，当再拿起这本电软，就会有一种说不出来的感觉，虽然自己不是一个狂爱游戏的人，但面对游戏的魅力也无可抵挡，电软给我，也给许多人带来了新的色彩，相信会越来越好！ From 贵州凯里 杨进福

VOICE 叶子你好！作为一名老玩家和电软忠实读者，很想上闯家一次，于是就有了这次的回函。7月份一口气购置了桌子、电视和PS2，另外还有80多张D版碟（胃口够大吧），开始了我的通关之旅。嘿嘿，这些得到了女友的大力支持，而她现在居然也与我抢着玩，还成了电软fan，每期电软都是她买来的。看到电软介绍的精彩游戏，都要叫我去一一买来。结果玩的人却是我，看的人是她……呵呵。谁说爱情和游戏两者难以兼得？我就不是！ From 四川成都 赵海

我要说话！

VOICE 世间美好的东西都存在于美好的心境中，当游戏成为一种心境的时候，困难与阻碍就会远离而去。 From 北京 岳欣彬

VOICE 上个月终于入手了自己的第一台主机PSP，我一个月的工资啊。我觉得买不买主机是一种态度，对电脑游戏和网络游戏彻底失望的我重回TV Game怀抱的态度。 From 湖北武汉 王洁

VOICE 前段时间我在返校领毕业证书时正赶上初二学生在开闭学式，开完后有一大群学生跟在一个老师后面走进了政治处，我和几个同学觉得好奇就跟了上去。只见这位老师不慌不忙地拉开了办公桌的抽屉……天啊！我们的眼珠子差点儿没掉出来——只见里面尽是PSP、GBA、SP、NDS、MP3、手机……哈哈，这老师抽屉里的掌机比电玩店BOSS的还全。原来这群学生是放假前来要回掌机的呀！可当他们拿回各自的东西后……“啊，我牧场的十年记录哪去啦？！”“我口袋妖怪完美图鉴的记录怎么被覆盖了……”这时那位老师已带着奸笑扬长而去……

From 福建漳州 兰陈丰

VOICE 叶子姐，第一次寄回函，我从99年开始买的电软，在卖旧书的地摊上发现了心爱的电软，从此就离不开了。默默关注了电软这么多年，看着她从黑白到全彩，一路上有你，苦一点也愿意。不知是从哪一年起，同学们对电软放弃了，但我仍坚持期期不落下，但现在却是一种习惯了。不知不觉屋里都装了几箱了，看着这么多的电软，不禁心想：什么时候才看得完啊！

From 广东广州 舒伟

VOICE 死叶子，臭叶子，为什么不登我的啊，难道真要逼我去编辑部把你和木头一起烧掉吗（史上最强的死法）？我舍不得啊！再不登，我……以后一次买N本，让（N-1）个人没电软看；一次写几十张回函卡，加大你们的阅读量累死你们！ From 山西晋中 乔宇翔

VOICE 叶子姐你好，我是一名在京服役的军人，每次回闯家都给我一种归属感，那种感觉——亲！现在在这里游戏没得玩，掌机又没钱买，只好借电软来过干瘾，唉，痛苦啊！现在正在存钱买PSP……顺便提一句，漫画越来越精彩，手札质量有点下滑…… From 北京 王冠群

刚才好像有人摸我？



雪飞

●何地神仙把扇摇，黄叶风里轻轻跳。北京的秋天来得太过突然，导致本人迅速跟上了潮流，得了流行感冒。加班的那天很冷，风很大，被逼无奈我只得现去买件衣服保暖，然而最让我心寒的还是看着商场中出双入对，而我身边的却是倒霉小沛……

●新的工作任务布置完了，只希望IF和光荣别让我失望，至于NAMCO倒是无所谓了……

●应读者要求，下期介绍独眼龙伊达政宗，因为最近实在欣赏老和尚的四大皆空，所以这期介绍的是本愿寺显如……

●这期没什么怨念，除了强烈鄙视荐莱同学……

叶子说：最近魔王摊上的任务令我很眼红，十分想跟他换一换。岂料雪飞同学全然不念毗邻之情，一口回绝。既然如此，莫怪我使手段了……

“游戏的重点是好玩，电软的重点是闯家！”——广西桂林 周丽

VOICE 不知生化危机4最速通关纪录是多久（Leon篇）？小弟不才，打通了10几遍了，在Pro难度下最快通关时间为3小时07分（二周目下）。不知与世界最快纪录相差几许？望回复，不胜感激。

From 贵州贵阳 覃浩



嗯嗯，叶子见识也属浅薄，不敢说自己知道的就是世界纪录，但这个成绩应该是相当惊人了，是名为TARAO的玩家创下的。虽然他选取的是NGC日版NORMAL难度，不过是以一周目的初始状态开始游戏的，并无任何继承，而他的通关时间则为1小时58分10秒——可以说是令人瞠目结舌的成绩。如果没看过他的全程通关录像，我们真的无法想象满载着敌人和战斗的生化4竟然也可以在如许短的时间内打穿。至少就叶子的感觉来说，我以前一直觉得这次很多敌人是躲不开的，很多战斗是必须要打的——但这位达人竟然几乎是赤手空拳全部一一化解，泥鳅一样在敌人和他们的武器中钻来钻去，很多我们本认为就是要强攻的场合他也几乎不发一弹，并且他对一些强制战斗也处理得极为精妙，显示出了良好的反应力和稳定的心理素质，以及相当的独创性。可能你会觉得NORMAL难度使这个成绩打了折扣，但其实在成绩这个数字下面，我们更应该体会到的是他针对NORMAL难度所作的独到规划，好比攻击几发子弹，某场战斗前收集几颗手雷……都是计划得恰到好处。固然，一些打法放到Pro下是不实用的，但反过来也可以说，Pro下一些时候你将不得不战斗，或者此前要刻意多收集些弹药，这一切的代价就是可观的多余时间的消费。如果这个消费量过多的话，那么Pro下的最速通关，个人觉得，也不会比NORMAL多太多意义。因为NORMAL下的打法已经把很多精妙的技战术都体现出来了。尤其是在带着Ashley同行的那几个章节中，他竟然也可以做到丝毫不与敌人纠缠，在包围之中带着Ashley就跑了出来，很多细节的处理相当值得学习。



VOICE 强烈要求风林做主持！很喜欢看他的话。强烈要求版面变得杂乱，像风林过去弄得那样！

From 吉林长春 王泽霖

我倒是想呢，你问他愿不愿意。木头现在在“家”里乐得清闲，最多也就是拖地洗碗擦玻璃洗衣服，才不愿意跟我换呢。这家伙嘴一擦屁股一拍跑了，轮到我来挑这担子，所以没事儿欺负他两下也是很正常的吧。

VOICE 叶子好像说过自己喜欢FF10？你有没有完美呢？用了多长时间？我是刚刚才通，盘是去年买的，我就用那可以把高山磨成平地的耐心一点一点地打，每周3、4个小时，放假时多一点（虽然只多30分钟），终于在两周前完美了！全人物最高级、全道具全武器，哈哈，真是开心，不知叶子打穿时什么心情？

From 北京 恽文粟

全人物最高级……这是什么概念？FFX没有等级设定啊，莫非你是指全人物全数值255吗？那可是个极为艰苦的过程。不过叶子可是前后完美了两次呢，晶球盘完全改造＋全收集，一次选用了国际版原创晶球盘，一次选用了日版晶球盘。对于叶子来说，FFX是我个人心目中最好的两个RPG之一，这种付出，值！

VOICE 今年家中多了一个小天使，所以将爱机（PS2）封存了，现在只望女儿快快长大。

From 湖北荆州 齐可宏

小女孩儿是最可爱的，祝她健康快乐地成长哦。另外呢，不必因为自己喜爱游戏就在以后刻意培养她对游戏的感觉，自己的快乐和娱乐方式，让她自己去选择吧。



我偏爱红



风林

●本来想说“为什么会这样”，但后来一想，这样也好。

●这个月大事比较多，而这些大事又都集中在了同一个制作周期，所以搞得很忙的样子。写这段的时候，猴子正在打盹，秋天一到犯困是难免的，可您的睡姿也要美一点好吧，不然搞得大家都有睡意了。

●最近楼上每到后半夜就有人大放京剧，声音开得老大，搞得睡不好。但最可怕的不是少睡那几个小时，而是万一哪天无聊一顺嘴就哼哼出京剧可就糟了……

●XB360果然还是比较脆弱的主机，坏机器的朋友已经不少了，无论港版还是日版都有坏机现象，本人的日版机也没能逃脱噩运，暂时拿港版顶先。所以大家买机还要小心些，问好保修重要。

●本人正式改为彻头彻尾的“HALO饭”。

●有人说XXX必胜，我说：应该是必胜了！就让一个饭最后的最后再笑一下吧……（“XXX”请自行填写任意内容即可。）

叶子说：最近木头活力凸显，热情旺盛，不知是不是上班路上被猪追了。某日闲聊之下，才发现此人原来是个日剧饭，粗糙外表下充满了细腻。

VOICE 叶子姐好，最近我狂打《零 刺青之声》，叶子姐你是零的铁杆吧，那你一定打出了任务模式的全S评价了。我觉得好难啊，攻略上写得不详尽，但是那个“祭”实在太诱人了，但我只打出了第一关S评价，郁闷中……可否得到你的真传？

From 浙江新昌 吕伟锋



有奖励当然就有诱惑力，我也是冲着那个“祭”努力打出了全S，好辛苦的，有好几关令叶子有几乎想摔手柄的冲动。讲讲经验当然没问题，不过那么多关这里哪讲得清啊，不过你放心，叶子日后定给你一个交代。

VOICE 战国无双2与战国BASARA2中的伊达政宗各有特点，我都很喜欢，你喜欢无双还是BASARA呢？还有问问雪飞，伊达政宗比起我们三国时期的武将，更像哪一个呢？可惜一代英才，生不逢时，另外他的详细事迹我很想知道。 From 北京 刘凯

这还用说，我对无双的感情显然是深厚的，BASARA对于我个人来说，基本也就是拿来休闲调剂一下，这游戏还可以做得再成熟复杂一些的。你的请求魔王已经受理，下期你就可以见到奥州独眼龙了。

侧手翻很容易啊！



大怪

●VF5全国大赛已经正式开始预选赛，到截稿日为止已经结束了8个店铺的预选。在这8个店铺的预选中，令大怪比较高兴的是QIBITAI又一次打进决赛圈，希望通过这次全国大赛让这位VF之神正式加冕。在前几大店铺预选结束后，笔者比较担忧的是VF5第一版的平衡性问题。原因是通过比赛录像大怪发现重量级角色仍然处境艰难，半数预选出线角色为陈佩……由于在系统上于VF4FT进化较少，所以笔者可以断定VF5在一段时间内仍然会以快速且押型角色为主流。笔者只能为为数不多的WOLF和JEFFERY加油了……

●当洒家得知GGXX系列要出新作后，就跟别人打了赌：“新作绝对不可能出现普通投可拆的系统变化，绝对不可能！”当时气壮山河，并狂言谁输了便当着对方的面倒立。咳咳，当然结果是令人遗憾的。但这个人便根本不懂得做人谦让的道理，我也只有愿赌服输了。

●经过数十次摔倒、歪倒、撞倒后，我学会倒立了。感谢政府，感谢我家质量优秀的大床，原来倒立那么难。

叶子说：看来大怪的爱好除了格斗之外，还有打赌——虽然是逢赌必输吧，但好歹赌品不错，愿赌服输。什么时候编辑部的人也得趁此占他个便宜。

大墙画廊



↑FF8　广西　韦娼
看着邮箱地址面熟，希望我没记错你的名字，拜托一定要写清自己的信息，否则稿费……

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛



↑明日香　福建　游宇翔
超可爱的明日香！而且像是小时候的样子。只是身体的比例有些许问题，头发画得很不错。

↑凌波丽　辽宁　王世
画面的感觉非常好，不过可能印刷效果会受影响。背景可以稍微来一些点缀，不然有点空。

最佳美工奖

↑我爱罗　广西　韦娼
你什么时候开始学着用电脑画画啦？别说，以你的画工再加上电脑效果还真的非常出色！



↑红色枫叶　上海　林正
又见模仿金亨泰的作品，说实话，我都怀疑你是复制的了。这也说明你的水平还不错。

↑刀姬　上海　巨佳捷
支持原创！不过你的技术还不是那么娴熟，特别是身材比例，多学学大师的作品吧。



↑Aya　山东　BLACKHOLE
大家画画的时候一定要注意比例，这个Aya的右腿恐怕也太长了吧？左手也不短。




↑苍蛟龙　上海　JONY
看了他的装束我想到了女忍，人设还可以，但背景的螺旋是不是颜色太花了一点，有些晕。



↑隆　北京　卞之琳
隆的鼻子有那么大吗？难道是成龙cos的？你把画面的动感表现得很好，细节上还需稍微改进。



↑雷疯　上海　JONY
你的原创能力还不错，可惜我不知道你画的是谁？难道是你自创的角色吗？周身都是雷电的确看起来很酷。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



FF12魔神龙讨伐相关

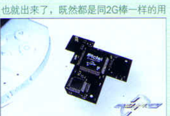
问■龙哥好：还记得小弟吗？我是那名《FF》迷，感谢龙哥上次的指点，可如今又遇几个问题，使我彻夜难眠，还请龙哥帮小弟这个忙。1、我已经将工会和揭示版上的任务全部扫净，一共四十四个怪物，可是贵刊上还记载有“魔神龙”，如果有的话应该在何处打，有何过程。2、“X级”任务在“本部”为何找不到？在哪打？3、在“地下宫殿”中的瀑布处有一块断壁，上面刻着一段日文，好像与“巡礼的门”有关，要怎么样才能打开。4、“地下宫殿”中有两块方形地图，最西面怎样才能进入，好像叫某某怒某某神的区域。5、在帝都有黄色水晶的那片地图中，向东有名女子在门口看门，那里怎样进。（天津 赵金鹏）

答■1、要挑战魔神龙需要先完成任务“任务取られた荷物を取り返せ！”，之后会得到关键道具「龙のうろこ」，然后去セロゼ台地右上地10号风车，和研究龙的学者对话之后得到钥匙。接着进入ソーヘン地下宫殿，在中部试练区域要从右面走，然后顺时针打开刻之门即可得到关于门打开的信息，具体走法请参考下图中的红线，进入西部的大门后使用钥匙即可和魔神龙交战。2、猎人等级达到ナイツオブラウンド而且魔神龙讨伐完毕，同时完成7个H级任务就能接到X级的ヤズマット，委托人是ラバナスタ的クラン本部的工会会长モンブラン，打之前最好有足够的准备。3、这个问题其实就是第1个问题中介绍的走法；4、请参考下图中的蓝线，按照这个路线走即可。5、剧情过去后就可以进去了。



↑上图中红色的线表示的是去打魔神龙的正确走法，首先从右上角的起始点出发，然后顺时针沿着红线的方向在迷宫中呈螺旋方式行走，最后绕到最中间后才能挑战魔神龙。蓝色的线代表的是X级任务的走法，首先从菱形图右边中间的点作为起点，然后顺时针沿蓝色的线行走，绕差不多一圈后就可以来到目的地。这两处必须严格按照以上走法才行。

1、买PSP都必备买棒，1G的400元，2G的700元，那为什么我看“电玩通”上的山东次世代2G只要395元呢？二手一定不会这么便宜吧，所以我猜——事实上不是索尼原装棒，问题也就出来了，既然都是同2G棒一样的用



↑这个就是号称“白金”的PSP改机芯片。

途，我觉得买非原装的还便宜不少，JS叫买原装是想多砍我们不少钱，但龙哥为什么不推荐一下呢？2、还有就是PSP改机芯片要出是真的吗？如果出了估计不出二年什么盗版游戏、电影一定会争先恐后上市，到那时棒也没多大用，也就是下载一下音乐而已不知龙哥对此有何看法？（贵州贵阳 王云枫）

1、关于索尼原装棒和组装棒的比较，龙哥曾经在热线中介绍过不少次了吧。要知道，虽然组装棒价格低廉许多，但是相应的，质量上也要次许多，不但实际容量没有那么多，而且非常不稳定，甚至可能会丢失里面存储的内容，这种东东，就算价格再便宜，也不会在推荐之列吧。当然，除了索尼自己的原棒之外，还有少数几个厂商生产的也可以看成是原棒，不但质量上差不多，而且价格也不便宜不少，比那些劣质组装棒好多了，其实我国许多用PSP记忆棒的玩家，大多买的是这种。2、现在大家都玩的是降级加记忆棒的组合，这个PSP改机芯片根本就没什么用。要知道，用记忆棒玩游戏听音乐看电影等等，除了最开始需要一次性购买记忆棒之外，其余那些资源都是从网上下载的，对玩家而言几乎就是完全免费的资源，性价比当然要比改机芯片那种玩法高太多了，你的观点龙哥实在无法赞同。

龙哥好，我是一个FF迷，系列作品里面3代是我非常喜欢的一部作品。当初的FC版我就非常喜爱，可惜因为语言不通的原因，一直为没能玩到中文版而遗憾。现在发售了NDS版，感觉非常的不错！我已经从网上下载了一个日文版的开始玩了，不过说实话，我其实还是非常想要等汉化版出来。游戏还没出之前，我就在网上看到许多玩家希望有汉化组能出汉化版，所以我宁愿多等上一段时间，到时候玩中文版的，该多爽啊！不知龙哥是否了解NDS版FF3汉化方面的进度和消息？（重庆 成步堂刺猬）

说到NDS版FF3的汉化相关消息，其实前不久（大概就在游戏发售之后的半个月左右）就已经由PGCG汉化组发布了一款汉化版的ROM，不过另外还有一款汉化版也正在制作中，估计九月中旬左右就会面世了。说到这次的FF3汉化过程，其实还是挺有意思的。最初是由MOBILE、NDSBBS、NDSMAN等一帮组织在FF3游戏出来后，自发在网上号召站友们进行翻译汉化，结果没想到取得了意料之外的神奇效果：因为所有文本被公布在网上，众人可以根据自己的爱好和兴趣自发的选择翻译并更新，以致汉化速度取得了异常惊人的效果，短短的时间内汉化进度便高达90%多。所以大家惊呼，这样采取网页公布文本的联合汉化新形式将是未来汉化发展的光明，众人曰该汉化新方式为“网页汉化”。正是因为这种“网页汉化”方式，从而使得网友自行汉化完的中文文本也是完全暴露在网页上，估计这次PGCG能够这么快就发布汉化版，也是因为有着众多网友在网上共同发布翻译文本的重大原因。不过这次PGCG发布的FF3汉化版ROM在SC系列的烧录卡上不能使用，烧进去后就会白屏，另外也还有些烧录卡在对它的支持上不大好，只有DSLINK可以做到完美兼容，这一点让很多玩家郁闷不已。除了PGCG发布的这款汉化版FF3，还有一款由MOBILE、NDSBBS、NDSMAN、天幻网共同进行汉化的FF3，后者由于参与者比较多，所以在剧情等方面的汉化质量上会较之前者要高上不少，原本联合汉化小组发布汉化版本的时间是预定在九月中旬，不过前不久因为一些特殊的原因导致该汉化小组人事上发生了很大的变动，估计暂时是会暂停汉化进度了。

龙哥好，《梦幻之星·宇宙》终于发售了，我这段时间太忙，游戏已经买回来可还没怎么玩，终于有可能在PS2上玩到网络版的PSO了！这次的“宇宙”可是让我期待了好久呢，有几个问题想要请教一下龙哥，请龙哥帮忙解答。1、听说这次的“宇宙”除了PS2版之外还有别的版本？请问还有哪些版本？各版本完全不能通用的吗？2、这次的游戏好像有几种模式，请问龙哥各模式之间有什么差异？3、听说这次的PS2版要想上网玩的话还需要一个什么正版序列号？那我买的D版是不是就上网不能呢？4、本作在国内有没有代理？例如像电脑上的PSOBB那样的国服？5、还有就是如果能够上网玩的话，那么联网游戏时的资料是保存在哪里？服务器上还是自己的PS2上？（江苏南京 许雷）

1、“宇宙”一共有PS2版、XBOX360版和PC版三个版本。其中由于PS2版和PC版都是基于INTER网构架的网络平台，所以PS2和PC这两个版本的帐号能够共通使用，但是XBOXLIVE则不一样，所以XBOX360版的帐号不能与PS2版和PC版的帐号通用。2、本作主要分为单机版的故事模式（Offline）、Ex模式、联网版的Network模式（Online）。其中故事模式跟正统RPG一样，只能控制一个主角来进行游戏，总游戏时间大约40小时，上期杂志中有雪飞同学非常详细的攻略，你可以参考参考。Ex模式相当于故事模式的附加，可以跟故事模式互动，没有结局，可以无限玩下去。而Network模式下就是可以上网游戏，和其他PS2玩家协力合作完成任务的模式，也是PSO最有意思的地方。具体上网要求和步骤可以参考本刊以前介绍的MGS联网介绍，方法都是一样的。3、确实如此，正版序列号是Online game的基础。每张正版盘里都会附带一个正版序列号，你将用它来绑定从SEGA LINK申请的ID，绑定之后这个CDKEY就作废了，以后可以用这个ID在任何地方进行ONLINE GAME。如果是D版盘的话，除非是烧录的时候进行特殊操作了，否则上网不能，所以龙哥建议如果你是真的非常喜欢这款游戏的话，可以考虑买张正版盘。4、目前没有这个可能，只有日服和美服可供我们选择，当然国内代理商看中“宇宙”的可能性也不是没有的，如果真能实现的话我国玩家就会方便许多，不过考虑到目前网游市场方面仍然是PC玩家占主导地位，所以龙哥个人认为实际可能性极小。5、Network联网模式的数据会保存在服务器上，不过PS2版为了下载Network模式所需的最新的系统数据，所以8M记忆卡是必需的，





同时网络模式保存的数据跟单机模式完全不一样的，不能互换数据。

听说最近PSP破解方面有很多好消息，而且价格方面也已经不算太贵了，小弟准备近期之内购买一台PSP（因为担心十一再买的话，不知道到时候会不会涨价），这里有些问题想要请教龙哥。都是一些很菜鸟的问题，龙哥千万不要见笑啊。1、PSP的坏点问题是我比较担心的，而且我还听说有人的PSP在用了一段时间之后还有出现亮点的例子？请问龙哥这是怎么回事，难道坏点还会自己出来？太可怕了吧！2、PSP电池第一次充电要充多久？平时充电要充多久？再次充电前要把电量完全用光吗？3、还有PSP可以一边充电一边玩吗？对电池寿命有没有影响？4、好像PSP也是分区的，不同版本的PSP主机可以玩所有版本的PSP游戏这个我知道，请问不同分区的游戏能否互相联机玩呢？（广东海丰 尚海波）

1、坏点问题，关键还是你在购买时要注意仔细查看。至于你说的“坏点自动增加”的问题，我想你是误会了。一般来讲，在主机内部的液晶屏没有受到强烈冲击的前提下，屏幕上的坏点是不会自动增加的——毕竟坏点又不是癌细胞，不会自动增加。你说的有人PSP在使用一段时间后屏幕出现的亮点，实际上是进入机器内部并附在屏幕上的灰尘，并不是坏点，由于PSP并非密封结构，按键等空隙就容易进灰，所以只有拆机时才能将其清理掉。2、和NDS一样，由于PSP所使用的锂电池理论上没有记忆效应，所以完全不用什么第一次要充满10个小时这么一说，也没有必须将电池的电量全部用光再充。按照正常使用需要充电即可，一般充2到3个小时就能充满，而且PSP有电池保护设计，电池充满电后会自动切断充电线路，表现在主机上的电源指示灯（POWER）从红色变为熄灭时也就意味着已经完全充满电了。3、可以，PSP在接有电源时，电池会自动进行充电，主机的运行所需电量也将由电源直接提供而非由正在充电的电池提供，这时在系统的电池信息中的剩余电量将会显示为“外部电源”。同时当电池充满电后充电线路将自动切断，主机上的电源指示灯（POWER）从红色变为绿色，继续由电源完全为主机运行供电，所以一边充一边玩完全没有关系，这一点上PSP和NDS都是一样的。4、不一定，能否联机主要由游戏的内核决定。例如港版的《山脊赛车》采用的是美版的基础，就能和美版联机，但是不能和日版联机；再比如港版的《怪物猎人P》采用的是日版为基础，所以就能和日版联机，但是不能和美版联机。

小弟刚买PS2不久，同时购买了数款游戏，其中《龙如》就是其中一款。以前看杂志上的攻略和点评等介绍，就发现这款游戏应该会很对自己的胃口，目前玩到第五章了已经，发现确实很赞啊！游戏的音乐风格非常棒，打斗时的硬派感觉也很好，剧情方面更是没得说，果然是极典型的日本黑道故事啊。唯一感觉不爽的地方就是每走不太久就得LOADING一会，要是这方面能改进改进就完美了。接下来有问题想要请教龙哥：1、本作有没有类似2周目、3周目这类的设定模式呢？或者说游戏有什么通关奖励没有？2、这个是我朋友托我问的，他现在已经快要把游戏打穿了，其实他玩这个游戏好长时间了，不过一直在忙着做全所有分支任务，然后最后一个分支任务不知道该怎么完成呢？（江西南昌 堂岛之龙）

1、游戏没有什么所谓的N周目，通关后也不会有装备、物品继承、或是能力继承等设定，但是通关后会出现PREMIUM BOX模式，其中有玩家可以无视主线剧情，只需完成各分支任务的ADVENTURE REVIEW模式；在BATTLE REVIEW模式中可以让玩家进行各种形式的战斗，根据玩家的成绩系统会自动给出评价，最高为S级，如果你真的很喜欢本作的话，达成该模式的全S是你以后可以去追求的目标；最后的“映像回想”模式可以观看游戏中各个剧情的过场动画。如果能够在BATTLE REVIEW模式中达成全S的话，就会出现“喧哗**マスターモード**”模式，战斗时可以无视怒气槽使出各种“极”技。2、最后一个分支任务？应该是“好意の报酬”吧。要完成这个任务，首先需要去天下一街P字头便利店买日本酒，将酒送给老伯得到12号钥匙才能开始这个事件。之后用12号钥匙打开柜可以得到外套，将外套送给某个老伯后得到眼镜，将眼镜送给另外一个大叔后得到胶布，然后给河源的胖子修房子，最后把东东拿给某个大叔，发生战斗并取胜之后结束。

龙哥好，小弟有问题请您指教。1、NGC版生化四攻略里写可以直接进入花园（很多狗的地方）和时钟塔（死亡之间前），可PS2版用LEON怎么被栏杆挡住了？这是怎么回事？2、能否提供几条关于横行霸道自由都市教学的秘技？我听说横行霸道系列秘技可通用是真的吗？（辽宁康平 小鸟）



1、应该是因为你选择的游戏难度偏低（例如选择了“EASY”），本作在低难度下通关的话有许多地方是不必去的，只有高难度下才会要求去那些地方。2、这里简要列举几条吧：获得防弹衣，L1、R1、○、L1、R1、X、L1、R1；HP回复，L1、R1、X、L1、R1、□、L1、R1；消除警星，L1、L1、△、R1、R1、X、□、○；摧毁画面中的所有汽车。L1、L1、←、L1、L1、→、X、□；所有人物头部变大：↓、↓、↓、○、○、X、L1、R1。当然不是通用的。

1、小弟最近买了一只北通神鹰的手柄，在电软上我看到过，不知多少大洋？还有一只象牙白色的手柄，BOSS说是限定版的原装手柄，不知道是真是假，如果有，要多少大洋？经过一番压价最终以110大洋拿下这两只手柄和两张D盘，是否合适？2、在玩《怪物猎人2》时和船工比腕力是怎么过？有别的方法吗？3、小弟也是生化的FANS，在玩《生化危机·代号维罗尼卡》时进入一个大厅，中央有一座塑像，在四面墙上有画像，正前方上台阶有一幅，左右两边，后方各有两幅画，并有都有机关的台阶上的左边有一架烛台，不知这个机关怎么解？（河北唐山 兵仔）



1、象牙白色的限定原装手柄？貌似没听说过这一款，而且两只手柄加两张D盘110大洋的价格……貌似低了点。2、关于这个小游戏，其实是可以两个键一起按的啊，另外龙哥倒是有个邪门主意：那就是买个北通手柄，用“连发”功能……笑。3、解这个谜题的线索如下“一代当家**ベロニカ**（Veronica）是女生，二代当家**スタンリ**有一对双胞胎儿子，三代当家**トーマス**拿的礼品和一代当家一样，四代当家**アーサー**和三代当家是兄弟，五代当家**エドワード**是老爷爷，六代当家**アレクサンダ**拿烛台，七代当家**アルフレット**拿陶壶”。其实这个谜题本身并不难，不过不懂日文的话倒的确很有可能卡在这里，屋内各幅画像与正确人物的对应关系按照从上到下从左到右的顺序是“4、2、6、5、1、3、7”，你只需按照年代先后顺序依次按下画像下面的开关即可得到道具“红色女王蚁宝饰”。

1、小弟的朋友说不管是PS2、PS3还是360以及WII，都是明日黄花了，现在都玩电脑游戏了，不知龙哥的看法是怎样的？2、PS2上会移植《忍者龙剑传》吗？3、国内游戏厂商为啥不开发电视游戏，而只开发PC网游？4、PS3的软件应该无法出盗版吧，不知龙哥认为如果PS3破解的话会不会和PSP一样把游戏下载到记忆卡或者是硬盘里边？5、PS3机能极限的即时演算画面能做到和鬼武者三的CG一样吗？如果PS3

【无赖许愿】









NDSL烧录卡疑问

问■龙哥，在下最近打算入手一台NDSL/IDSL+烧录卡，有些问题想请教龙哥一下，还望详解：1、NDS的烧录卡用SC-SD或SC-CF组合的话，这里的SD和CF卡是不是数码相机上可用的SD和CF卡？2、NDS烧录卡的使用是不是和GBA的火线烧录卡一样？如果不是，该怎么用？3、NDSL/IDSL听说没有GBA卡槽，是不是不能玩GBA游戏？还是仅仅是卡带会露在外面一截，影响美观而已？4、NDS的烧录卡能不能烧GBA的游戏，如果不能，那NDS上可不可以用GBA的烧录卡（如火线卡）？5、在下一直为要买NDSL还是IDSL而烦恼，请问IDSL如果用刷机式者引导卡的话能不能玩D版或是烧录的游戏卡？听说了引导卡这个概念，却不知是什么，它的作用是不是跟刷机一样的？6、请问现在有几款被汉化了的NDS游戏，是哪几款？龙哥知不知道它们的ROM在哪下载？特别问下NDS上的《牧场物语》有汉化的没？ROM在哪下？7、《任天狗》的汉化，据说是由神游完成，那是否神游要出正版卡？大概什么时候出？8、在下小学时曾在FC上完过几款很经典的游戏《封神榜》、《三国志》和《吞食天地》都是RPG的，请问龙哥这几

款游戏有没有GBA或是NDS的ROM，有的话，在哪下载？（云南丽江 王宇）

答■1、是的，SC-SD或是SC-CF组合中的SD卡和CF卡就是普通IT、电子类产品中用的那种，龙哥以前在介绍SC烧录卡产品中就曾经说过，主存储体（SD卡或CF卡）的泛用性是其的一大优势。除了拿来当烧录卡用之外，SD/CF加读卡器就至少还能当U盘使了。2、其实各种烧录卡的使用方法基本上都差不多，无外乎就是用这种烧录卡专用的ROM转换软件将网上下载的NDS游戏CLEAN ROM转换成该烧录卡专用的格式，然后再拷进烧录卡中即可使用，和GBA烧录卡的使用方法也差不多，甚至可以说更加便捷。3、你听谁说的？当然有了，和NDS一样，NDSL/IDSL的GBA卡插槽仍然在机器正下方，可以正常玩GBA游戏（不管是Z卡还是D卡）。不过由于NDSL/IDSL体积小巧了许多的缘故，所以这个插槽也自然而然的变浅了，将GBA卡插进去的话会露出一截出来，的确比较影响整体的美观，具体效果就和在GBA上插GBC卡差不多。这也是为什么在NDSL和IDSL发售以来，各大烧录卡厂商都纷纷推出体积更加小巧的烧录卡的主要原因所在，毕竟如果烧录卡大小还是NDS上那么大的话，的确是太过影响美观了。4、能啊，几乎所有NDS烧录卡都支持NDS和GBA游戏烧录，只不过每种NDS烧录卡对GBA游戏的兼容性和实际运行效果上有所差别而已。5、龙哥个人认为，这个问题上没有什么好苦恼的，毕竟NDSL和IDSL的整体性价比相差无几，特别是对你这种买回来也就是专门玩烧录的朋友而言，可以说是完全没有差别了。IDSL和NDSL一样，不用刷机或烧录卡就能玩D版的GBA游戏卡带。所谓引导卡，其实际作用和刷机是差不多的，目前来看，要想玩烧录卡就必须刷机或是加引导卡（前两期在热线中介绍的DS-EXTREME这款烧录卡例外）。与刷机相比，引导卡的劣势是需要额外增加这么一个附件以及一张正版NDS游戏卡带，使得主机外观显得过于累赘，不过最近新出的引导卡体积上已经小巧了许多，引导卡的优势则是在于不用像刷机那样直接改变主机的内部BIOS，刷机后的IDSL是不能再玩IDSL正版卡带的，而使用引导卡的话则没有这个顾虑。6、目前已经汉化的NDS游戏除了以前热线中介绍的那些之外也就是最近多了一款《最终幻想3》，具体下载地址请自行上网用搜索引擎检索。NDS版的《牧场物语》一共有两作，目前虽然隐约有传闻说最新的"符纹工房"有人有意向汉化，但实际都还没有推出汉化版。7、是的，不过有消息表示，神游的汉化版《任天狗》可能不会以卡带形式发售，而是用类似官方烧录卡的方式出现在我们面前，看来目前烧录卡成风的形势让神游也不得不采取相应的应对手段了。8、这些都是FC上的游戏，没有GBA或NDS版，但你可以用相关软件转换成GBA格式后再玩。

不行的话，那么龙哥估计PS4能行吗？6、龙哥认为Wii上面会有《莎木3》、《生化危机5》、《格兰蒂亚4》和《鬼武者4》吗？7、小弟认为国内许多玩家应该都会买Wii，不知龙哥认为呢？8、Wii上市后多少时间能出盗版呢？9、我玩《鬼武者1》时，左马介被困在一个水牢里，我操作一个女的始终无法搞懂那个水牢操作盘，那个东西到底该怎么搞？10、我打穿格兰蒂亚3总共用了73个小时，不知龙哥觉得我水平如何？

（上海 刘建荣）

1、这个问题如果真要细细评论的话，足够写一篇特稿了，而且真要说清楚的话，绝对是一篇涉及诸多专业的论文级文章。这里龙哥也不多说，你可以



这么问你的朋友一句：如果家用机游戏真的是明日黄花，那么像微软、索尼、任天堂这样的世界顶级厂商真会傻到连这一点都看不出来、还争着抢着打个你死我活的争着抢占家用机游戏市场，就是为了一个明日黄花铁定赔本而且是血本无归的市场？这个世界上，好像没这么多傻子吧？2、目前没听说任何要将"忍龙"移植给PS2的说法。3、很简单，我国的电视游戏市场还很不规范，盗版极为猖獗，开发国产电视游戏的话根本不可能赚到钱，开发网游的话起码不用担心盗版的问题了；还有就是PC在我国的普及量很明显要高于电视游戏，不管怎么说，尽管许多人买PC的真实目的其实就是玩游戏，但好歹还是可以打出许多其他例如工作啊学习啊之类的幌子，但是买家用主机呢？很明显，冠冕堂皇借口不能中……现实的无奈。4、个人认为PS3被破解是迟早的事，当然绝对会是像PSP那样把游戏下载到记忆棒或硬盘里来玩。要知道，PS3游戏的存储媒体可是BD，一张游戏的容量就有几十个G，区区1、2G的记忆棒当然绝对无法装下，就算是硬盘，也装不下一两个游戏，所以很难想象会通过这种方法来玩PS3破解游戏。5、应该没问题，只要PS3的性能被充分挖掘，达到这种水准还是可以实现的。6、可能性极低，毕竟Wii的主机特性和其他两台不一样，你提到的这几款作品，其风格还是更加适合在PS3或XBOX360这样的次世代主机上推出。7、这个还不好说，但Wii绝对是三大次世代主机中价格最低廉的，游戏风格也比较大众化，的确是占有比较明显的优势。8、这个问题目前还说不准。9、这是个类似"华容道"的小游戏，黄色代表开始时左右两边的半圆积木，白色代表两块方形积木，将两块黄色积木放至两块白色积木的初期位置就算解开机关。想移动积木，首先要将光标移至积木隔邻的空白位置，按键不放，再移回积木处，这样就能将其移动。这里列出具体步骤：两个小的往下走→中间左边两个直的全往右边→上面三条横的全移到左边→右边2直1横往上走→中间两小块往右边→中间2直往下走→右边2直往左边→右边1横两小块往上走。10、"打穿用了73个小时"……这你让龙哥怎么评价？单是打穿这个游戏的话即使是第一遍也不过二十来个小时就够了，当然如果想要全要素收集的话的确是要花上许多时间，这个成绩实在是没法说你水平如何如何。

有几个问题想向你请教，1、最近我把日版BLACK通关，"简单、中等、困难和OPS"难度都通关了，打通困难难度后给的奖品是加装了硫弹发射器的M16A2，将OPS难度打通后所有难度都可以使用M16A2。我曾看过贵刊秘技天地通过更改主人公名字可以使用M16A2和类似格林重机枪一样的超级武器，我试过但是不管用，龙哥，"BLACK"除了M16A2以外还有其它的奖励隐藏武器吗？要是有请龙哥告诉我怎样才能获得？2、龙哥，我用中等难度将美版生化危机0通关后得了一个收集绿色和蓝色水蛭模型的小游戏，共有100个，可以凭借收集的多少来赢得武器，我曾经收集到98个但就是找不到那两个，是不是在养成所二楼的有国际象棋棋盘的所长室，那个房间我打不开？请龙哥告诉我怎样才全部收集，我拿到了机枪弹夹却不知枪在哪里？0代里有没有火箭炮筒，怎样取得？（河北承德 尼罗河神）

你说的通过更改存档名字开启的武器是M249，方法是在存档命名画面中输入以下密码，注意"-"这个符号也是需要输入的，"-"这个符号在"！"旁边。输入完密码后点"Done"，如果正确的话就会进入真正输入存档名字的界面，再之后进入游戏时，主角的初始武器就会自动变成M249。需要输入的密码如下："5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV"、"HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA"、"EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68"。2、具体全100个水蛭的收集方法因为太过繁杂，而且要说清楚的话还需要配上大量图片，请恕龙哥无法在热线中详细回答。不过我可以告诉你，收集全100只水蛭之后的奖励就是所有武器的弹药无限。《生化危机0》中的火箭筒入手方法是以S级评价通关，得到S级评价的条件是通关时间在3个半小时之内。

龙哥展信好，本人近期已入手2.5版PSP一部，《横行霸道·自由城故事》一张（正版），都说有这张UMD之后便可以刷机，但仍有几个菜鸟级的问题要请教龙哥一下：1、什么是刷机，刷机有什么用，是刷完就可以在网上把游戏烧到记忆棒中玩了吗？2、我让我们那里的JS帮我刷，可是他说他不会，所以只好我乱动手了，那还要请教龙哥，如何才能刷机呢？3、我听说PSP2.5可以用模拟器玩D版GAME，那模拟器是什么呢？如何下载？（黑龙江齐齐哈尔 某读者）



↑正版GTALCS的UMD光盘是降级必备的道具。



1、PSP那个其实并不能算是刷机，其实就是通过第三方软件将主机的固件版本进行降级到低版本，从而实现在记忆棒上运行游戏ISO的目的。2、如果你没有这方面经验的话，龙哥还是不推荐你自己动手刷，如果实在要自己刷的话，龙哥这里给出简要操作步骤和注意事项。降级前首先需要确定你的PSP主板不能是TA-082型号，否则会导致主机变成砖头，另外由于软件并非完美，所以仍然存在变砖的可能性，要有心理准备。另外，降级除了主机和正版GTA盘之外，还需要下载eloader+eMenu程序。具体步骤如下：先从网上下载对应版本的降级程序；恢复PSP的默认设置；将下载后的降级程序解压缩，可以得到"DOWNDATER"和"PSP"两个文件夹，将其拷贝到记忆棒的根目录；安装好eloader+eMenu组合；连接充电器，进入ELOADER EMENU，执行新多出的"downgrade"程序；此时读棒灯会一直闪烁，屏幕无显示，直到PSP屏幕上出现错误设置的蓝色画面，按下○键后自动重启就OK了。3、对应不同的平台有不同的模拟器，请自行上网搜索。

以下是小弟的问题，都是关于PSP的，因为本人实在太想要PSP了，所以想请教龙哥，让我更了解一下：1、PSP的不同版本到底有何不同？2、人人都说1.5的好，好在哪？其他的又如何？3、现在到底哪个版本好？4、2000元的1.5豪华版怎么样，价格合适吗？5、Z版的游戏与D版游戏价格、质量各方面的比例是多少？

（广东博罗 您忠实的FANS薪）

1、这个问题……难道你从不看科普园地的吗？那篇专门讲解各版本PSP区别的文章看来是白登了。这么给你说吧，现在几乎所有版本的PSP都可以被降级了，如果你不是专门用来玩正版游戏，而是打算玩记忆棒游戏的话，基本上就没有多大区别了。2、因为1.5上的第三方自制软件多，而且许多PSP游戏都是需要降到1.5版才能用记忆棒玩。3、同第一个问题。4、现在1.5的豪华版价格大致在1750－1800左右。5、目前没有所谓的D版PSP游戏，大家都是通过给PSP固件降级加记忆棒下载的方法玩PSP游戏镜像，所以也就无从比较。

UNICORN'S FOREST

Tales of Phantasia

TALES OF PHANTASIA

传说系列第一作的第三次移植，被很多人认为拥有系列上最好的剧情表现。本次移植改变的重点在于剧情对话全程语音，以及如同系列后来的其它作品一样，通关后增加了购买要素。 □文/刑天工作室 □责/唯夜

PSP	本刊译名：幻想传说			CERO A
	NAMCO BANDAI	5040日元	2006.09.07	
角色扮演	UMD	日版	1人	320KB

平静的小村子——托迪斯的剑术道场里，克雷斯(**クレス**)见到了许久不见的剑术老师德利斯坦师傅。许久不见，师傅还是依然老当益壮啊。在攀谈的时候，克雷斯的父亲，也是剑术道场的创办人——米高对克雷斯突然提起了十五岁的生日礼物，克雷斯身上的项链上镶嵌的宝石。不过话刚说了一半就被前来叫克雷斯一起去打猎的他的幼时玩伴切斯特(**チェスター**)打断了，于是父亲交代留到克雷斯打猎回来再说。

告别了体弱多病的母亲后，克雷斯和切斯特两人在村里稍作准备便出发了，在村口碰到了行色匆忙的德利斯坦师傅。原来师傅是被一个陌生的人叫去了，见他着急的样子，二人也没多说就与师傅分别了。之后，克雷斯与切斯特踏上了村外的平原。

走过一段路后，终于到达了狩猎的森林，没走几步一只野猪便映入眼帘，切斯特立刻两眼放光追了上去，两人追着野猪来到一棵大树前。

"奇怪了，明明看到野猪跑到这里来的……"切斯特一脸纳闷地看着眼前已经枯萎的大树——野猪呢？两人商量过后决定分头寻找猎物，切斯特回原路找，而克雷斯留在了原地。

正当克雷斯走近那棵已经枯萎的大树时，耳边响起某个声音："请不要伤害大树。"此时，克雷斯的眼前出现了大树生气昂然时的景象。不久之后，切斯特回来了，看样子他也没有找到逃跑的野猪。正当切斯特询问正在发呆的克雷斯的时候，那只原本已经消失得无影无踪的野猪又从旁边的树丛里跑了出来，这次两人通力合作，终于逮到了它。

不过两人还没来得及庆祝，就听到了村子方向传来了警报声，心里升起了不好预感的二人立刻扔下野猪向村里赶去。远远的就可以望到村里许多房子正燃烧着，及至踏进村子，村人的尸体映入两人的眼帘！木材烧焦的味道是那么地刺鼻……切斯特急急忙忙跑回家去寻找自己的妹妹，克雷斯也向自己家里赶去。一路上，村人的尸体横七竖八地躺在地上——连年幼的孩子也惨遭杀害，究竟是谁那么残忍？

克雷斯没有时间思考这些，在道馆门口克雷斯见到了父亲，不过前几个小时还活生生的父亲此刻已经变成了冰冷的尸体，随后母亲也跌跌撞撞地走了出来。

"妈妈，发生什么事情了？！"

"克雷斯，你听我说，他们要抢你项链上的宝石……如果……不是我被当做人质的话，你爸也不会……你快逃吧！逃到优库里特城的伯父家，他会帮你的。"

克雷斯的母亲气若游丝地说完这些话后也停止了呼吸，此刻，整个村庄中只有凄厉的雨声与克雷斯的哀嚎……

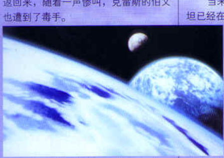
克雷斯安顿好父母的遗体后便赶往切斯特的家，与自己一样，切斯特也正沉浸在失去妹妹的痛苦中。克雷斯邀请切斯特跟自己一起逃命却被切斯特拒绝了，他表示一定要留下凭吊村人。劝说无效后，克雷斯只能独自离开，在离开之前两人约好日后一起向仇人讨回这笔血债。

经过长途跋涉后，克雷斯终于到达了伯父的家，伯父和伯母得知了事情经



过后表示克雷斯可以在这里住下。可没想到就在那晚，克雷斯被一阵吵闹声惊醒，出现在他眼前的是一群用矛指着克雷斯的士兵。克雷斯大声询问伯父为何要出卖他，得到的却是害怕被牵连的答案——只是因为害怕，便连亲人也要出卖吗？

"对不起……克雷斯。"看着被士兵带走的克雷斯的背影，他的伯父轻声道歉。没想到原本已经离开的士兵又折返回来，随着一声惨叫，克雷斯的伯父也遭到了毒手。



之后克雷斯被士兵们带到了一个陌生男子面前，身上的项链也随之被抢走，之后克雷斯便被带到地牢去了。走出房间之前，那个陌生男子对着镜子大笑，恰好看到这一幕的克雷斯惊讶地发现，镜中的影像竟是一个骷髅。

被关入地牢的克雷斯不断寻找逃出的方法。墙上虽然有一个洞，但是太小钻不过去，而身上的武器也被缴了……正当他发愁之际，洞的另一边传来了一个女人的声音：

"把手伸过来，然后去救关在那里的女孩，你们两个的话，一定能够逃出去的。"

克雷斯按她的话做后，发现手上多了一个耳环，他把这个耳环嵌在缺口上后眼前便亮起了一阵强光；强光过后，眼前的洞明显变大了。克雷斯拿着指轮走到隔壁牢房时看到的是一具女性魔术师的尸体，她的胸口正插着一把利剑。克雷斯拔下她身上的剑，心中默默感谢。砍开牢门后便走到监狱的另一边，在另一间牢房中关着一个黄头发的女孩。克雷斯立刻将她解救出来，获救的女孩第一句话便是问自己母亲怎样了。

克雷斯打量着这个叫敏特(ミント)的女孩，刚才那个死去的女法师应该就是她的母亲了吧，刚失去亲人的克雷斯不忍将她母亲已经遇害的噩耗告诉她，于是便骗她说她母亲不在牢里。

之后两人用斧头砍开铁栅栏，通过地下水道逃出了监狱。走出监狱后，克雷斯因为中毒而倒下。此刻身后传来了脚步声，敏特只能背起克雷斯逃命。

等克雷斯再次睁开眼睛的时候，发现自己已经躺在床上了，眼前的人是莫力松，等走到屋外发现切斯特居然也在这里。原来是切斯特在埋葬好村人之后，被返回的敌人袭击时正好被莫力松救到这里。

之后被告知了有关黑铁武士、克雷斯的父母以及莫力松和玛莉亚这些人之间的事，原来莫力松与他们都是老朋友呢。但在得知克雷斯身上的宝石已被黑铁武士抢走后，莫力松便急忙丢下克雷斯、敏特以及切斯特三人而赶往地下墓场去了……正当克雷斯和切斯特忙着争执是否要跟下去时，德利斯坦师父却出现在三人面前，他要克雷斯等人如果自认已经准备好可以报仇的话，就到东南方的洞窟中去找他。三人商量一下后立刻决定前往，稍作准备后便要出发了，但在要离开房子时克雷斯却发现在地牢中从敏特母亲那里得到的耳环竟然不见了，而且怎么都找不到，大概是逃命时弄丢了吧……

当来到东南方的洞窟时发现德利斯坦已经在那等着了，由他口中得知莫力松已经进入地下墓场，同时克雷斯也在德利斯坦的教导下融合魔神剑以及飞燕连脚这两招而学会了魔神飞燕脚。之后克雷斯一行人便走进地下墓地，解决了守门的机器人之后，我们终于见到了这一切的罪魁祸首——黑铁武士。原来之前的惨剧都是黑铁武士想要复活达奥斯搞出来的，由于莫力松见到克雷斯他们而分心，黑铁武士立刻趁机将达奥斯的封印解除了。解除封印的达奥斯的力量果然不同凡响，弹指间便将黑铁武士和他的随从们打得灰飞烟灭，可怜的黑铁武士，其实他也只是被达奥斯利用的可怜人。

消灭黑铁武士之后，达奥斯又将矛头对准了克雷斯他们，莫力松把一本书交给克雷斯后便打算传送他们逃离此地，不过达奥斯的攻击已经袭来了，克雷斯他们难道就要命丧于此了吗？危险时刻切斯特替同伴们挡下了这一击，自己却昏厥了过去，利用这个空隙，莫力松将克雷斯和敏特传送走了，被传走的克雷斯他们并不知道莫力松最终也难逃达奥斯的攻击。

被传送到一个陌生世界的克雷斯和敏特在山崖上眺望西沉的夕阳，克雷斯正沉浸在失去友人的悲伤中，敏特见此上前安慰道："他们一定没事的，我们一定要相信切斯特和莫力松。"

见敏特如此说，克雷斯也看到了希望，于是拿出莫力松交给他的书，希望借此来解救自己的朋友，只见书中这样写道：

"在瓦尔哈拉战斗中战败的达奥斯在最后关头利用传送魔术将自己传到了一百年后，而他没有料到在他逃逸的地方，正有四个人等着他，那就是莫力松、米高、玛利亚和梅瑞。由于没有办法消灭达奥斯，四人只能合力将他封印在宝石中，其中有一块便是克雷斯的项链上镶嵌的宝石(游戏开始的那一幕)。"

书的记录到这里便没有了，两人捡起掉落在地的切斯特那已经损坏的弓后便离开了。

之后两人没有走多久就来到了前方的贝鲁阿达姆村，在经过一番寒暄后，村长将克雷斯和敏特接到了他的家中。从村长口中我们可以得知原来敏特和克雷斯被时空魔术转移到了100年前，同时我们还知道此时魔术还没有灭绝，村长说敏特所使用的治愈术也是魔术的一种，说罢便表演了一个火魔术，只可怜了外面中招的路人甲……

不仅如此，原来在这个时代达奥斯就已经在祸害人间了，深受其害的克雷斯与敏特当然不会坐视不理，他们立刻要求村长告诉他们打败达奥斯的方法。三人合计之后还是觉得用魔术比较可能行得通，于是村长告诉克雷斯他们只有妖精或具有妖精血统的人类(半妖精)才能够使用魔术。要了解有关魔术与妖精的具体事宜，那就得去拜见一位住在优库里特村，名叫古拉斯(クラース)的人，虽然他性情古怪，但其实是个不错的人。村长说完便去睡觉了，然后，敏特和克雷斯惊讶地发觉村长家只有一张空床了……两人立刻羞得满脸通红，最后只能让克雷斯一个人睡地板，当克雷斯睡熟之后敏特轻轻地下床为克雷斯盖上了毛毯……就这样，克雷斯在地板上度过了他在过去世界的第一夜。

次日起床后便可以得到一本世界地图集，上面标有所有的商店位置。稍作休整后敏特他们便出发前往优库里特村了。经过长长的山路后终于来到了这个村落，克雷斯稍作打听后便找到了位于村子上方的古拉斯家，不过正如村长所说，古拉斯一开始就给了敏特一个下马威，但是克雷斯丝毫不为这点儿小事动摇，他大声说出自己的目的——打倒达奥斯，然后诚恳地请求古拉斯助他一臂之力。正当古拉斯还想继续刁难敏特和克雷斯时，一个陌生的女子走了出来，她叫克雷斯他们不要去理会古拉斯这个又臭又硬的石头，她会介绍一个比古拉斯有能力得多的人帮助他们。

在古拉斯的助手兼女友的帮助下，克雷斯终于用自己的热情打动了古拉斯，古拉斯加入成为同伴。

不过古拉斯说自己并非精灵混血，根据他的研究要与精灵定下契约，则一定要拥有精灵的戒指才行，所以为了打败达奥斯他们还有许多事情要做，第一件事便是前往隆瓦雷格山谷寻找一个叫巴特的男人。

见到巴特之后，古拉斯开门见山地说道："我知道你有精灵的指环，我希望你能将它让给我，当然我会付出与之相称的报酬。"而巴特则表示指环可以给古拉斯，但是因为地震过后谷中的精灵们变得很奇怪，巴特的女儿阿洁(アーチェ)因为担心所以一个人过去查看状况了，这让身为父亲的巴特非常担心，所以要古拉斯顺便帮自己寻找女儿。询问完阿洁的特征之后，克雷斯一行人便离开了巴特的家，前往隆瓦雷格山谷深处。

不过谷中有块大石头挡住了克雷斯他们的去路，于是众人只能折返到哈美尔村买锤子和绳索这两样登山必备物品，然后再回去挑战。

山谷中的精灵们的确都非常奇怪，"一定是这些瘴气让精灵们变得如此反常。"古拉斯在闻到山中的异味后说。

"瘴气？"敏特和克雷斯一脸不解。

"瘴气就是魔界之气，普通人类吸入一些问题还不是太大，但是对于圣洁的精灵来说，一点点瘴气都会让他们受不了。"古拉斯如此解释道。

不过知道原因后就好办许多了，克雷斯他们来回在瘴气中穿梭，终于把三个不断冒出瘴气的口给堵住了，山中的精灵也终于回复了正常。之后众人便在山顶见到了风精灵，古拉斯拿出契约的指轮与风精灵签订了契约，之后便能召唤风精灵了。

然后大家再次遇到了巴特，巴特焦急地询问有没有见到自己的女儿阿洁，克雷斯他们遗憾地说道："风精灵表示除克雷斯一行人之外，他并没有见到其他人类。"

告别巴特之后，一行人赶往精灵之森，才刚走到世界树的前面，树之精灵玛蒂尔便出现在空中，并说死神就快来了。由于世界树(殴克德拉西尔)是玛娜(魔力之力)的制造者，而玛娜是魔术的源泉，但是近来不知道为什么玛娜迅速地消逝了，所以它只好竭尽力量来制造更多的玛娜，但是由于玛娜的迅速枯竭，使得世界树的力量也即将消耗殆尽，要是世界树也消失了，那世界上的魔术也将就此终结。

玛蒂尔的这番话让克雷斯想起他在自己的时代看到的已经枯萎的世界树，以及已经失传的魔术，立刻觉得大事不妙。此时敏特想用治愈术帮助世界树，但她的能力还远远不够，所以大家在商量过后决定去阿尔法尼斯坦找号称拥有最强能力的月之精灵露娜，希望在跟她签订契约后可以得到足够强大的力量来打败达奥斯并解救世界树。为此，一行人准备先往北前去贝内切亚港，再乘船到阿尔法尼斯坦。

途经哈美尔镇的时候，发现这个美丽的小镇已经被人破坏了。在镇子正中

央我们找到了唯一的生还者：小女孩莉雅·史卡雷德。由莉雅口中得知破坏这个镇的人叫做迪米特尔，那个恶徒在毁坏了镇子后，便往北方逃走了。看着这个满目疮痍的城镇，克雷斯想到自己那被毁灭的故乡托斯迪，因而决定为莉雅报仇，正好贝内切亚港也在北方，我们便带上莉雅一起赶往北方。

来到贝内切亚港后得知市长正在家中举办酒会，到其家中由市长口中得知他与贝鲁阿达姆村的村长是双胞胎兄弟，再听坐在一楼暖炉最左侧的女孩谈到具有精灵族血统的迪米特尔也曾在这个城市中研究魔法——那时的他是一个很热心的人，但在一年前他在忽然间就性情大变，之后就抛下之前他所做的一切研究，一个人跑到西方的孤岛去了。得知这个消息后，大家就可以乘船去西之孤岛了。

来到位于北边的码头，付出800大洋(每人200)后，船长便载我们前往西方孤岛。岛上弥漫着诡异的空气，没走多久就看到一座孤零零的洋房——破坏哈美尔镇的罪魁祸首就在这里面，这次你逃不掉了！在房子里搜刮一圈后就可以用拿到的钥匙打开通往院子的大门，院子里有棵奇怪的大树，克雷斯好奇地盯着它看了许久，没想到大树突然动了起来！

打败大树后再回到大厅发现外面的阳光已经可以透进来了，这是不是预示着这个暗流汹涌的公馆马上可以充满光明了呢？利用水晶反光我们终于使得隐藏通路出现，走下去后出现在我们眼前的便是毁坏哈美尔镇的元凶——迪米特尔。正打算动手大干一场的时候，迪米特尔却说那个少女不是莉雅，真正的莉雅已经过世了，但是克雷斯还是选择相信莉雅，同时克雷斯也注意到镜子中的迪米特尔现出了他的真面目——魔鬼的真面目。

将迪米特尔打倒后，莉雅对克雷斯他们说出了实话：原来真正的莉雅早就已经死去了，但对迪米德尔的怨恨之心使得她无法离开人间，幸好有一个女孩在得知莉雅的事情后便答应将自己的身体借给她附身，也因此莉雅才会与我们相遇。

"谢谢你们，还有替我谢谢我那亲爱的朋友。"莉雅说完后便安心地去与在天国的父母相会了。

之后被附身的那个女孩在清醒后说她的名字叫做阿洁，真是无心插柳柳成阴啊，克雷斯他们立刻将阿洁送回到山谷。巴特为了答谢克雷斯等人的帮忙便把约定的戒指以及红宝石都送给我们，而阿洁也吵着要与克雷斯等人一同冒险旅行。没办法，巴特只好答应她的要求，并请克雷斯等人多照顾他女儿吧。

再次出现在众人面前的阿洁已经换了一身打扮——原本披肩的长发高高束起，衣服也变得轻便了许多，此时敏特终于可以不再将阿洁和莉雅搞混了，而且古拉斯发现阿洁也能使用魔术，并且她能骑着扫把在天上飞行。

再次回到贝内切亚港右边的船上，本来船长还不想开船，但在阿洁的软磨硬泡下，船长终于缴械投降，以680元的费用载众人去阿尔法尼斯坦。

船长告诉我们这艘就是航行于贝内切亚港与阿尔法尼斯坦之间的定期渡轮，以后想从阿尔法尼斯坦返回贝内切亚港，再来找这艘船就行了。船在航行时，大家在甲板上认识了一位名叫梅亚的剑士，他说他已经获得准许，可以进入莫力亚坑道。之后在船舱内，梅亚邀请众人一起吃饭，敏特和克雷斯饭后便回房间休息了，阿洁则趴在桌上说着奇怪的梦话。梅亚和古拉斯则开始喝酒，喝了几杯后梅亚提到阿尔法尼斯坦的雷亚德王子早就已经被达奥斯控制了。

次日梅亚忽然来到我们的卧室，但是古拉斯却发现梅亚的神情怪怪的，原来他也被达奥斯给控制了。梅亚忽然向克雷斯发动袭击，幸好有古拉斯的援助才得以逃过他的攻击，在梅亚逃走后克雷斯便单独一人追了过去，在甲板上找到他并将其打倒，不过最终梅亚还是遭到了不测。不过据古拉斯表示，梅亚他应该是因为将雷亚德王子的事告诉我们才会遭到不测的……

平安到达阿尔法尼斯坦后，众人便在旅馆中商量怎样解救雷亚德王子，商量许久之后所有人都将视线投向阿洁，可怜的阿洁便担任起了将大家偷渡到王城内的任务。平安躲过守卫后，我们终于见到了雷亚德王子。雷亚德王子见到众人立刻大声呼唤守卫，危机关头控制雷亚德王子的杰米尔终于露出了狐狸尾巴——就是那只可疑的鹦鹉！但大败它之后牢狱之灾再次降临到克雷斯等人的身上，不过这次没关多久就被释放了——为了感谢克雷斯等人拯救了自己的儿子，国王大人将契约的戒指和莫力亚坑道的进入许可都给了众人。在冒险者之家拿到许可证的同时我们也听说莫力亚坑道到一半的地方便不见了(花1000元可从吧台旁的男子处得知咒语**ヨチイダ**)，看样子还要收集其他精灵才能打开通道。

于是先走到城外的一个小码头，乘船到达橄榄村，稍作调整后便前往火精灵所在的热沙洞窟，证明自己的实力后



火精灵也与古拉斯签订了契约。之后大家再返回阿尔法尼斯坦，在那里的研究所我们听到了水精灵就住在北海之孤岛上的侵食洞中，于是从阿尔法尼斯坦乘船返回到贝内切亚港，然后再搭上次送我们去西方孤岛的船只，这次就可以选择去北方孤岛了。

下船后便进入侵食洞，通过变换水位我们终于见到了水精灵，同样地，将她打倒后就可以与其签订契约了。

乘船回到阿尔法尼斯坦后再搭船到贝鲁阿达姆村，往东走到精灵洞窟，进入后在门前输入酒馆中那人所说的咒语(**ヨチイダ**)即可。来到地下二楼会遇到一位迷路的矮人族小孩，答应带他回到矮人族的部落后，他就会一直跟着前进……来到地下三楼便可遇到他的同伴，再往下走去发现有不少矮人族守卫，只要打开警报器再利用空隙进去地精灵的房间就可以了。进入地精灵的房间将地之精灵诺姆打倒后，就可以跟它订立契约。

现在我们集齐了四大精灵，终于可以回到莫力亚坑道探险了。走到地下十层时，大家来到有一块大石盘的房间，经由阿洁的解读石盘后我们知道，在特定地点召唤地、水、火、风四大精灵的话，就可以打开那一扇门。按阿洁说的做后，元素精灵麦克斯威尔就会出现，将它打倒就可以同其订立契约。与麦克斯威尔订立契约后，居然将神枪昆古尼尔的部分力量解放，随后我们就可以进入石盘后面的房间了。在房间中可以找到两枚契约戒指，但是竟然都已经损坏，看来只好回阿尔法尼斯坦找龙戈洛姆想想办法了。

拿着坏掉的戒指回到阿尔法尼斯坦城中的魔法研究所见到龙戈洛姆后，由他口中得知有位名叫爱德华的魔法师是研究戒指的，之后龙戈洛姆便写了一封介绍信，要克雷斯等人拿着介绍信立刻去拜访住在阿尔法尼斯坦西南边的爱德华。在龙戈洛姆离去后，克雷斯的耳边忽然响起怪声："不要携带与你身份不符的东西。"

拿着信到爱德华家后，出门迎接的是爱德华的妻子，由她口中得知爱德华已经去橄榄村好几天了；可当克雷斯等人赶到橄榄村时，又由村民口中得知爱德华已经前往绿洲了；依次跑完四个方向的绿洲后，最后听说爱德华已经返回橄榄村了……及至赶回橄榄村后，村民告诉我们爱德华已经离开了……听到村民这么说克雷斯一行人都觉得眼前发黑，于是来到旅馆准备投宿，却意外地从旅馆老板口中得知爱德华来这边的目的是要搜集蛇怪鳞片，以用这些鳞片制造特效药，这个旅馆就是联络他的最好地点。

也就是说，只要收集到鳞片爱德华就会来这个旅馆了，这对我们来说简直是小菜一叠嘛。凭着克雷斯他们的一身本领，不一会就收集到了不少蛇怪鳞片，收集完毕后我们将这个消息告诉旅馆老板，果然众人就见到了爱德华。见到爱德华时克雷斯与敏特禁不住大叫起来，因为这人跟莫力松长得实在是太像了——其实爱德华全名是"爱德华·D·莫力松"，至于现代篇中那位莫力松的全名则是"多尼克斯·D·莫力松"，爱德华是多尼克斯的爷爷，当然长得像了。

克雷斯将蛇鳞交给爱德华后，便把坏掉的戒指拿出来给他看，询问能否修好戒指。他的回答是肯定的，不过必须将这戒指拿到水镜之森。

但想要进入水镜森林就要有龙戈洛姆持有的信物，在爱德华要离开时，克雷斯把从以前到现在发生的事情都告诉他，其中也包括克雷斯跟敏特是被爱德华特的孙子利用他的祖父所研究的时空转移魔法送到这时代的事情。也就是这件事让爱德华知道克雷斯没说谎，因为爱德华此刻正在秘密研究时空转移魔法，由克雷斯口中得知自己所研究的时空转移魔法是可行的，这让爱德华更加有信心成功。而爱德华也与克雷斯等人相约要在米特卡鲁兹见面，同时他也向克雷斯保证："我一定会找出让你们回到原本世界的方法。"

回魔术研究所将爱德华说的事情告诉龙戈洛姆，龙戈洛姆表示明天就能给我们所需的王室手谕，于是众人就到旅馆休息一晚。到次日再前往研究所，龙戈洛姆便将获准进入水镜之森的公文交给了克雷斯。此时，阿洁因为半妖精的身份却在犯愁，因为半妖精是绝对不允许进入妖精部落的，所以阿洁只好在宿



屋等待。但是一见到同伴出了城，在宿屋的阿洁就进行了一番乔装打扮(至于究竟打扮成了啥样……大家自己看吧……)来到被湖水包围的水镜之森后，将王室手谕拿给守卫的卫兵看后，就可以进去了。不过在即将进入妖精部落时，敏特发现村后有异样的声响，但克雷斯没有太在意，认为那只是动物发出的，三个人随即就进入妖精部落了。其实敏特所发现的异样声响正是来自于乔装的阿洁……

在将王室手谕拿给守卫的妖精族士兵看后，一行人便顺利地见到了妖精族的族长布兰拜德，在将坏掉的戒指给他看过后，布兰拜德表示这戒指的确是出自本村，如果想修好这戒指的话，就要前往村子北方的特立安特之森，只有放在特立安特之森中的漆黑石盘才有修护戒指的力量。当我们来到北方特立安特之森的入口处时又见到布兰拜德，他告诉我们特立安特之森里面的动物们会引导我们前进的方向。进入特立安特之森后，根据先前布兰拜德的提示，只要在有动物们的画面里走动，就可以很容易到达漆黑石盘处，布兰拜德已经先于我们到这里了，他告诉我们这块漆黑石盘叫奥利津石盘，奥利津是根源(origin)的意思，由于这里沉睡着根源精灵，所以石盘拥有物质再生的能力。随后，布兰拜德将坏掉的戒指放在石盘上，这时石盘发出耀眼的光芒，在冲天的亮光下，冥冥中似乎可以看到根源精灵的身影，当光芒散尽时，两枚契约戒指已经修复好了。之后布兰拜德还告诉我们月之精灵居住在12星座之塔中，用刚才修复的契约戒指就能与月之精灵签订契约了。被修复的是两枚契约戒指，一枚用来和月之精灵签约，另外一枚以后可以用来与光之精灵订约。

才刚回到妖精部落，就发现阿洁已经被当成不法入侵者给逮捕了，而且还要被立刻处以极刑。由此可见妖精部落里的妖精们对半妖精恨之入骨，不过原因谁也不知道。正在这时，宿屋的老板娘冲了出来，在她的苦苦哀求下，我们得知她就是阿洁的亲生母亲。看来，阿洁是为了能与许久不见的母亲相见才偷偷潜入妖精部落的，在阿洁母亲的哀求下，布兰拜德决定放过阿洁，不过相对的，克雷斯等人再也不准踏入妖精部落一步。

离开妖精之森后克雷斯他们便出发向12星座之塔进发了。由橡榄村往北，过了桥，再往东北走就能见到12星座之塔。进入塔后调查各楼层的石盘以及石像，可以发现在石盘上都刻着一些字，只要按石盘的提示，打开相应的音乐，通往上一层的门就会打开。终于打开第六层那扇通往月之精灵房间的门，进入月之精灵的房间后，出现在我们面前的正是服侍月之精灵的妖精阿尔德米斯，此时的他因为感觉到月之精灵将被召唤而有点寂寞，所以克雷斯等人便成为妖精阿尔德米斯恶作剧的受害者了……幸好月之精灵及时发现而制止了他的胡闹。对此感到抱歉的阿尔德米斯送咒文书给阿洁作为礼物，也带着我们进入月之精灵的房间，一行人也顺利地与其订了契约。

一走出12星座之塔，就远远望见了米特卡鲁兹城，那里就是与爱德华相约再见的地方，可大家走到城堡门口时却被卫兵挡住了，真是有眼不识泰山啊。克雷斯拿出王室手谕交给士兵后，对方一下子吓傻了，立刻带我们进入城堡。见到爱德华后，他将骑士团团长莱森引见给我们，同时众人也从他口中得知达奥斯想毁灭世界。不过阿洁的"达奥斯为什么要毁灭世界？毁灭世界对他有什么好处？"等等一系列问题让莱森似乎不太高兴……之后一行人去拜见国王，从国王口中可以得知，达奥斯已经集结好了自己的军队，正虎视眈眈准备出动。不过米特卡鲁兹王国也不是好欺负的，其研究所正在开发一种神秘的武器，将用来对付达奥斯的军队。来到魔法研究所后得知他们正在研究普通人也可以使用的魔法，而这个也是他们将用来对付达奥斯的武器——不过这个东西真的可以击倒达奥斯和他的手下吗？



出城后，阿洁依然对达奥斯真的目的持有疑问，因为如果达奥斯真的是想毁灭这个世界的话，那他应该会去攻击所有的地方，而不是只破坏哈美尔镇及米特卡鲁兹。所以为了搞清米特卡鲁兹、哈美尔镇以及被杀的莉雅一家人之间的关系，阿洁带着其他人嗖的一下便飞回了巴特家里。

一到家，阿洁便责问父亲为何骗她说母亲已死，巴特解释说在十几年前，妖精与人类很友好地相处着，其中不乏相互通婚而生下的半妖精。但是突然间，不知为何妖精讨厌起人类、尤其是半妖精来，全体妖精决定回到水镜之森，与人类和半妖精断绝往来。至于莉雅的父母，其共同点就是都在米特卡鲁兹的研究所内研究魔科学，不过达奥斯为了杀死莉雅的母亲居然可以不惜毁坏一个城镇，这样的做法让人无法原谅。

回到米特卡鲁兹后，得知达奥斯的部下抓了小孩当人质，等克雷斯等人赶到门口之后，发现他正与爱德华僵持不下，敌人表示如果想要保全孩子性命的话，就要克雷斯一行人与爱德华现在自我了断。就在此时爱德华冲上去将小孩救走，但是敌人立刻发动反击。为了保护小孩子们而将自己身体作为盾牌的爱德华自知吃下这一击已经无法活命，于是便使出魔法与敌人同归于尽，一阵亮光过后，爱德华与敌人都已经消失了……

失去爱德华使得莱森认识到我们不该乖乖等着让达奥斯来袭，而是该主动发起攻击，先发制人。随即召开的会议上确定了作战目标：夺下作为战略要害的连接瓦尔哈拉平原与达奥斯城的桥梁。但是主力部队到达此处需要时间，所以莱森决定组建几支特殊部队，用来援助城中的主力，以干扰敌人的视线，守卫住大桥直到主力部队赶到，而古拉斯便被任命为第4特殊部队的队长。随后召开的4个特殊部队的队长级会议，克雷斯、敏特、阿洁等人便被赶了出来(真是区别对待……)，只能去街上漫无目的地瞎逛。等逛了一圈后回来，古拉斯的会议也正好结束，之后将进入正式作战，我方的任务是在瓦尔哈拉平原上搜索敌人，并将其打倒。

在瓦尔哈拉战役结束后，众人来到国王面前接受表彰，但这时前方却传回报告，达奥斯派遣大量的飞行部队攻了过来。此时莱森说："现在正是试验魔法科学武器威力的好时机！"而大家也准备出城迎战。可当众人走出城门时，克雷斯又听到了那不可思议的声音："那个剑士，你带着与你不相称的武器！"接着克雷斯就被一团黑雾笼罩，凭空消失了，敏特当即吓得昏倒，阿洁大叫，而士兵又来催促古拉斯，局势一片混乱……

克雷斯被传送到了另一个空间，等在那边的正是瓦尔基利，她要克雷斯交出民古尼尔神枪，归还给它原来的主人奥丁。不过克雷斯也不是笨蛋，他用神枪作为交换条件借来了飞马，这样一来我方的胜利因素又加强了不少。

此时在米特卡鲁兹城中，为了对付大量逼近的飞行部队，米特卡鲁兹魔法研究所研发的魔法科学武器终于有了用武之地。果然不负众望地，其第一发的攻击便石破天惊，敌方损失惨重，但是这一击却使得世界树的玛娜大量消失——原来世界树的玛娜的急速减少正是因为魔法科学武器的开发造成的。在预备第二次攻击时，魔法科学武器却因负荷不了大量能量的消耗竟发生爆炸，甚至米特卡鲁兹城也被波及到。正当不知如何是好之时，克雷斯坐着天马出现在了空中！之后他便与阿洁前往高空，经过艰苦的战斗，终于将敌方的队长打败，失去队长的敌军也就构不成什么威胁，没多久便作鸟兽散了。

为了让像爱德华这样的悲剧不再发生，第二天克雷斯与同伴们便出发寻找达奥斯城——这次一定要将他击败！在达奥斯的巨大城堡里，众人一层一层地爬，打败无数小兵、越过无数机关后，终于辛辛苦苦地爬到了第七层——要找的达奥斯就在我们眼前。

终于见到了达奥斯，过去的种种回忆涌上心头——惨死的父母和敏特的母亲、生死未卜的好友切斯特和莫力松，为了救人而牺牲自己的爱德华、还有冤死的村人……为了九泉下的父母和朋友，也为了所有人的未来，克雷斯举剑向达奥斯砍去！敏特、古拉斯、阿洁也加入战局，经过激烈的战斗，克雷斯终于将达奥斯打败了，然而战败的达奥斯马上使用时空转移术逃去未来了(这就是多尼克斯・D・莫力松的书中所记载的：在瓦尔哈拉之战中，达奥斯利用时空魔法逃到100年后，被那时代的莫力松、米高、玛莉亚及梅瑞合力击败……)。

为了找出达奥斯的下落，克雷斯等人再次回到阿尔法尼斯坦城中的魔术研究所拜访龙戈洛姆，此时龙戈洛姆拿出爱德华寄放在他这里的一封信及他家中的书房钥匙，带领我们匆匆赶往爱德华的家。

见过爱德华的妻子时，各人都流露出悲伤的神情，爱德华的妻子告诉克雷斯，爱德华把资料放在二楼的书房中。用得到的书房钥匙进入，发现书房中所放的都是爱德华对时空转移术所做的一系列研究资料，根据这些资料记载，古代托尔帝国有时间传送装置，若要实行时空转移，只要前往托尔就可以了。不过托尔早已沉入大海，只能先去贝内切亚乘船到海面上，再由水精灵温蒂妮带我们去海底。现在我们几乎已经了解了回到过去的办法，可是敏特却提出另一个问题：因为只有魔法才能打倒达奥斯，但是100年后，也就是敏特与克雷斯的时代，世界树早已经枯死。所以现在就传送到未来的话，阿洁和古拉斯将无法使用魔术和召唤术，这样一来，等待我们的只有败北二字。所以众人的首要任务是要救活世界树，让玛娜不至于枯竭，只有这样才有可能打败达奥斯。

为了寻找复活世界树的办法，克雷斯等人又回到了米特卡鲁兹城，希望在那里能找到一些头绪。令人高兴的是，米特卡鲁兹城已经从上次瓦尔哈拉战役中渐渐恢复过来，城市再次展现出了过人的活力。从米特卡鲁兹城的居民口中可以听到一些关于独角兽的传言，其中最重要的一点就是只有纯洁的少女才能见到独角兽。

战斗也许可悲，但我们都有要守护的东西

到了晚上，克雷斯他们依旧像往常一样投宿在城里的旅馆。就在那夜，敏特做了一个梦，在梦中孩提时的敏特撒娇向她的妈妈要独角兽。第二天早上敏特醒来后将梦中的内容告诉大家，古拉斯将敏特的梦境与市街的传言综合起来得出，独角兽应该就在米特卡鲁兹西北方的白桦森林里，于是一行人立刻出发寻找独角兽。

由于独角兽只有在纯洁少女面前才会出现，于是敏特和阿洁便前往树林，而克雷斯和古拉斯两个大男人则留在外面把守。生性活泼的阿洁对此没有什么兴趣，走到一半便偷跑了，留下敏特一人继续前进……在树林深处敏特终于见到了独角兽，交谈过后独角兽并不相信敏特所说的话，此时达奥斯的手下出现了！留在森林外面把守的古拉斯和克雷斯仿佛预感到事态异样，也在此时赶入树林，途中遇到阿洁后，三人便前往树林深处与敏特会合。打败达奥斯的手下后，独角兽也相信了敏特的话，表示愿意帮助敏特，之后其便化身成了一根杖。事不宜迟，大家立刻赶往妖精之森，来到世界树前，敏特凭借独角兽之杖果然让世界树恢复了生机，整个妖精之森也变得生机勃勃了。

现在万事俱备了，在船上召唤出水之精灵后，就可以进入那个大大的气泡潜入水底，前进一段路后，出现在我们眼前的就是古代帝国——托尔。进去就可以看到一个记忆魔法阵，右下的房间是补给物资的(不要钱)，首先在左上房子中的桌上可发现一张闪闪发亮的ID卡，然后对着刷卡机一刷就芝麻开门了。之后往里走，开启主电脑，然后就可以选择时空传送。但是电脑显示托尔因为能源不足而请求先浮出水面，然后再次选择时空传送，时空传送装置就会开启，时空转换后，克雷斯一行人又回到了102年后5月21日的地下墓地最深处。

在发生种种不幸后，这次我们的运气终于变好了——传回未来的众人看到的正好是达奥斯即将攻击切斯特和莫力松的那一幕，这次克雷斯终于有机会在达奥斯出手之前阻止悲剧的发生。



打败达奥斯后，巨大异变使得地下墓地整个崩溃，不过克雷斯等人还不知道这仅仅只是一个开始而已。之后我们向切斯特和莫力松诉说了过去世界的种种，听到世界树已经复活，不会再有悲剧发生的时候，大家脸上都满溢着笑容。正当阿洁和古拉斯向众人道别，准备回到自己的时空时，天上突然有巨大陨石从天而降，之后一名男子出现在我们面前，这个名叫哈理逊的男子自称是受到50年后的阿尔法尼斯坦国王之命前来此地找我们去50年后的世界帮忙的，因为达奥斯还没有死，并且出现在未来世界，那一颗颗巨大的殒石就是他想除掉大家的证明。听到达奥斯还在作怪，大家当然不会坐视不理，这次切斯特也会加入帮忙，不过阿洁上下打量切斯特后居然得出了切斯特是废柴的结论，这让切斯特十分不爽……

随后我们利用托尔的时空转移装置继续前往未来，这次到达的地点是50年后的托迪斯村，现在它叫米高镇，是以克雷斯的父亲米高命名的。哈理逊先行一步，到贝内切亚去安排船只，而切斯特他们则在怀念的米高镇的旅馆住宿。第一天晚上，切斯特对于阿洁的评价耿耿于怀，为了不再被阿洁嘲笑是废柴，他便一个人在屋外努力练习射箭，其实最重要的是他不想输给克雷斯……

而克雷斯则在梦中梦见了自己与父亲练剑，梦中的父亲还是像生前那样强大，他的傲维恩流的最终奥义——冥空斩翔剑让克雷斯憧憬不已。而当梦醒来时，克雷斯就学会了冥空斩翔剑(做梦真好)。

之后大家便出发前往优库力特城，原本的欧尔逊伯父的家现在成了魔科学研究所，因为米特卡鲁兹在达奥斯的破坏下已经成为废墟，魔法科学研究所也就搬到这里来了。在此得知现在他们正在研究可以飞天的技术，而在市街里可以得知这里正在举办武术大会，听到这个消息的克雷斯跃跃欲试。

在城中的图书馆可得知有忍者一族的存在，此外也了解到在莫里亚坑道中发现矮人族的事情。之后我们途径阿洁的家，于是便顺路进去看看，此时阿洁的家中居住的是一位老先生及一位厨师，据老先生所言：当他发现此地时，这已经是个多年无人居住的空屋了。

来到贝内切亚港，在码头见到哈理逊正在和船长交涉，但是船长却因为惧怕达奥斯在海上的活动，死活不肯冒这个险，哈理逊无奈之下只好求助于优库力特的魔科学研究所的飞行器，从空中飞到阿尔法尼斯坦了。

于是我们只有再回到优库力特，守卫的士兵说需要正式的证件才能进入，但在哈理逊的三寸不烂之舌的说得下，那两个士兵竟然让我们进去了。进入魔科学研究所的地下室，由所长史达利口中得知他们正在研究可以飞天的交通工具，虽然已经开发成功，但是它的能力还不足以带我们前往阿尔法尼斯坦，除非能够得到雷之精灵沃尔特的力量。为了得到沃尔特的力量，史达利所长给了我们一枚契约戒指，希望众人能成功地与沃尔特签约。雷之精灵就居住在米高镇西南方的沃尔特洞窟，走到洞窟旁发现那里就是莫力松的家，我们见到多尼克斯・D・莫力松的孙子哈洛特・D・莫力松，他们的打扮居然和其祖父、曾祖父一摸一样……由于哈洛特曾经从祖父那听说过我们的事，于是他立刻认出我们。



在莫力松的家里休息了一夜后，大家便出发向沃尔特洞窟进发，一进入洞窟就见到一块告示牌，上头写着“风代表无，地代表源头，水代表破灭，火代表力量”。往右走可以见到一个小女孩独自打倒了两名忍者，在见到我们后，那女孩就跑掉了，不久天空泛起明亮的金色，原来她不慎踩到高压电线了……克雷斯自告奋勇上前救她，结果自然是一块儿遭到电击……幸好其他人立刻将两人给救了出来，可女孩获救后又逃走了，众人也追了上去。在追逃战中我们得知女忍者的名字叫做铃(**すず**)，不过之后她又跑了。解开最后的机关后，众人终于打败了雷精灵并与他签订了契约。

回到优库力特城后进入魔科学研究所的地下室，将沃尔特的力量注入飞行器和阿洁的扫帚后，总算能飞向高空了。之后所长又将飞行器用电子分解法分解成粒子状，封入胶囊中交给众人，在哈理逊先行出发后，我们也搭乘飞行器前往阿尔法尼斯坦。

进入城中见到具有妖精血统的魔术师龙戈洛姆，接着在她的引导下我们见到了阿尔法尼斯坦王。阿尔法尼斯坦王表示因为达奥斯他会使用时间转移，这样一来想完全除掉他是不太可能，所以要做的就是封住时间转移，让其无法再逃到别的时代。之后龙戈洛姆说只要能搜集三项神具，就可以打造出可以封住时空转移的神剑——时空之剑，来到阿尔法尼斯坦的魔法研究所得知这三项神具分别是：火之剑、冰之剑和钻石戒指(这个已经有了)。

得知这三样神具的名字后，我们便出发去打听剩下两样的下落，商量之后决定前往阿尔法尼斯坦北方的佛利基尔城，因为那里就是古代王国之一范利尔的所在地，至于另一个古代王国欧帝恩则是位于现在的佛雷兰特火山地带。

来到冰天雪地中的佛利基尔，此地的人们告知在镇北的教会时常会传来鬼哭狼嚎的声音。来到教会前欲打开教会那扇被冰封住的门时，却从里面传出怪声——“不要命的就进来吧。”这种威吓当然吓不到胆比天大的克雷斯和伙伴们了，众人毫不胆怯地走进祭坛，打倒了盘踞在里面的怪物，得到了冰之剑。之后打听到橄榄村旁边有座熔岩之塔，听名字就知道炎之剑肯定在那里。出发出发，爬上塔的六楼，打败火怪之后，炎之剑也变成了大家的囊中之物，接着就可以折返到被湖水包围的优米尔森林，由士兵口中得知虽然现在已经允许人类自由出入，不过半妖精还是不能进来，所以可怜的阿洁再次被拒之门外……

在旅馆中见到妖精族长，此时的他正在和族中的精灵讨论要不要允许半妖精进入此地，虽然年轻人都一致赞成，但是老骨头们却死命坚决反对，并说所有的事情都是半妖精惹的祸，而旅馆的女店员则是拿了星之扫帚及亲手做的手套，请我们交给同伴中那位粉红色头发的女孩，看来她就是阿洁的母亲了。之后来到武器店，店员表示只要付20000元，他就可以帮忙把坏掉的弓修理好，把切斯特那把坏掉的弓交给他后，店员叫我们明天去拿。

第二天拿到一把精灵之弓后，就可以在进入特立安特之森了。不过这个森林其实是个迷宫，以记忆阵为起点，按上上上左左左上上上的顺序前进，我们就会看到铃。她说要带众人进入忍者之里，此时阿洁也骑着扫帚飞过来了，一阵风吹过，我们就出现在忍者之里的入口处。跟着铃进入忍者之里后，铃便带我们去见她的祖父、忍者之里的头目藤林乱藏。一进铃的家还走没几步，地板就露出一个大洞，克雷斯差点就摔下去了，往下一看——底下满是竹枪，把大家半条命吓掉。又走了几步，左右墙上射出的箭又差点儿送克雷斯上天堂，这下众人都学乖不再尝试了，但是铃也不知道跑哪去了……最后只有克雷斯一人勇敢地往前又迈出了一步，结果可想而知：整个地板一下子就倾斜了，克雷斯就这样被活活摔出屋外，掉在池塘里。最后，总算见到了头目藤林乱藏。因为克雷斯全身上下都湿透了，头目便让铃带我们一行人先去温泉好好泡个澡。从女浴室传来的说笑声，使切斯特怂恿克雷斯去偷窥，不过迟钝的克雷斯并没有理解切斯特的暗示，切斯特便一人跑去偷看阿洁洗澡了……

之后藤林乱藏告知现在在世界上四处做坏事的忍者，都是遭到达奥斯洗脑的人，连铃的双亲也在两年前就下落不明。据可靠消息说曾经有人在优库力特城一带看到忍者出现，而因为铃的父亲铜藏是下代的忍者头目，所以乱藏希望我们能将他们带回来继承位置。

此时前往优库力特城参加武斗大会，打完八连胜后铃的双亲便会出现，将他们打倒后铃也来了，而他的双亲为了脱离达奥斯的控制便自我了断。克雷斯他们护送刚刚变成孤儿的铃回到忍者之里，得知事情经过的乱藏要克雷斯等人带上铃一起上路让她增长点儿见识，其实是希望铃在和克雷斯他们一起冒险的时候逐渐走出失去双亲的阴影吧，于是我们的队伍里又多了一名同伴，忍者铃。

之后来到奥利津石盘前，被留在水镜之森外面的阿洁也过来了。此时奥利

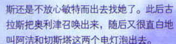
津出现，他先是埋怨我们解开了炎与冰的封印，然后便对我们动手。将其打倒后他就会答应和卡拉斯签订契约，之后当大家请他打造时空之剑以对抗达奥斯时，他却迟迟不动手造剑，却反问众人："你们有没有想过，为什么他会出现在这世界上？他究竟是什么人？从哪儿来？他的目的又是什么呢？

"无论如何，我们要守护这个世界"

"好吧，既然我被你们所打败，我自然就会听从你们的要求。"

顺利取得时空之剑后，一行人回到阿尔法尼斯坦城，可龙戈洛姆也不知道达奥斯在何处。不过他还说在这个世界上有个暗无天日的城镇亚林，说不定这正是达奥斯搞的鬼。于是我们便决定前往长夜之镇一探究竟，一进入亚林，众人就感觉到一阵彻骨的寒冷，所以决定先投宿一晚。交了120元住宿费后，别人都往屋子里走，铃却一个人走了出去。敏特似乎有事想对克雷斯说，但欲言又止，最后她叫克雷斯到屋里等着，自己要去外面走走。

克雷斯进屋后，阿洁问敏特去哪里了，"散步"，克雷斯回答。不过最后克雷斯还是不放心敏特而出去找她了。此后古拉斯把奥利津召唤出来，随后又很直白地叫阿洁和切斯塔这两个电灯泡出去。



阿洁用一句"为什么？外面那么冷。"顶了回去，古拉斯只好涨红了脸拜托他们。看见脸红的古拉斯，阿洁和切斯特才知趣地走开了。在他们离开后，古拉斯小声地说出心愿"想用时空之剑看看美拉尔德"(想恋人了啊……)，奥利津嘀咕了两句后，就满足了古拉斯的要求。

而被赶出来的阿洁和切斯特这一对活宝也总算在门口和好了，随后阿洁就硬拉着切斯特去"偷看"敏特和克雷斯了……

在屋外，敏特拿出母亲梅瑞的遗物——独角兽的耳环，其实她早已经猜到母亲已经过世，但并没有责怪克雷斯一直没有告诉她真相，反而很感激他把这些残酷的事实埋藏在心里。其实独角兽耳环正是当初敏特把中毒的克雷斯背到莫力松家里的途中就发现了，当时她就知道了真相，只是没有向克雷斯追问。

至于铃，此刻她正孤单地坐在屋顶上看着越飘越大的雪花想念着自己的父母……

次日，众人得知西北边矿山的山腹之中发现一座巨大的城堡，但赶过去的时候城堡却失去了踪影，此时克雷斯尝试着使用时空之剑，一座巨大的城堡便赫然现于眼前，于是大家一起飞向最后的战场。

再次踏进达奥斯的城堡，等待我们的依然是路漫漫的征途，不过想到马上就能拯救世界了，克雷斯与伙伴们不禁加快脚步。爬完看似无穷尽的旋转楼梯后，我们终于见到了达奥斯。这次终于有机会好好看清他了——拥有精致外表的达奥斯看上去实在不像那么残暴的人。



克雷斯等人质问其为何要残害他人，达奥斯的回答却很简单：不能容忍人类和半妖精研究魔法科学，消耗魔法之力(玛娜)。至于为什么不能容忍，达奥斯表示不打算告诉克雷斯。看着眼前的达奥斯，克雷斯、敏特、切斯特、古拉斯、铃、阿洁，几乎所有人都与他有着血海深仇，虽然觉得事情有蹊跷，但是大家还是毫不犹豫地动手了。

有了前几次获胜的经验，这次战斗显得简单多了。打败达奥斯之后，达奥斯想到远方正在等待自己拯救的同胞，再次站了起来，这次他变得更加强大，不过最终还是敌不过身经百战的众人。第二形态被打败后，达奥斯再次顽强地站了起来，"我的母星狄利斯·卡拉！赐予我力量吧！"看着达奥斯不屈不挠的样子，我们也不禁对这个敌人感到深深的敬佩与同情，但是这个死循环一定要被斩断！无论敌人是谁，战斗有多么可悲，克雷斯和他的伙伴是不能放下手中的武器的，因为我们也有要守护的东西。

最后惨烈的战斗终于告终，打败达奥斯之后，克雷斯他们又回到了妖精之森，看着一切事情的起因，世界树，敏特用悲伤的声音说道："其实达奥斯也是可悲的人，他是为了拯救自己星球上的同胞才来到我们的世界阻止我们研究魔法科学消耗玛娜的……其实他和我们一样是想拯救世界树的，但他却用了错误的极端方法，最后换来了破灭的结局……"为了避免同样的悲剧再次发生，敏特借助独角兽的法力替尤格德拉西尔制造了一个结界，这样玛娜之力就不再向外流失了，但这样一来，大家也就不能再使用魔术和法术。不过能用这样一个小小的代价换来世界的和平，还是很值得的，不是吗？

漫长的旅途终于要画上一个句号了，虽然有点忧伤，但是至少我们的世界又回到了和平美丽的样子，此后铃与众人告别，她要回忍者村成为一位优秀的首领；其他人则利用时空之剑返回各自的时代。与阿洁和古拉斯告别的时间终于到了，最后时刻，同伴们的大声呼喊传入耳中，尽是那样的令人不舍——"还会再见的。"

是啊……还会再见的，下次见面的时候，未来的世界一定会更加美好的，克雷斯、切斯特还有敏特如此相信着。

TALES OF PHANTASIA

5名仲间个人特技详细资料

■**与アスカ契约方法：**见到アルヴァニスタ王之后，在城镇正面的入口处和人对话，之后再去超古代都市トール的マザーコンピューターオズ。

クラース：召唤术

名称	TP	属性	修得方法	契约戒指	入手法
シルフ	8	风	过去的シルフの谷	オパール	剧情
ウンディーネ	12	水	过去的浸食洞	アクアマリン	剧情
ノーム	16	地	过去的精灵の洞窟	ルビー	剧情
イフリート	20	火	过去的热砂の洞窟	ガーネット	剧情
マクスウエル	20	无	过去的モーリア坑道	ターコイズ	剧情
ルナ	24	光	过去的12星座の塔	ムーンストーン	剧情
シャドウ	30	暗	未来的暗の洞窟	アメジスト	未来的シルフの谷宝箱
アスカ	30	光	未来的超古代都市トール	トパーズ	剧情
ヴォルト	26	雷	未来的ヴォルトの洞窟	サードニックス	剧情
オリジン	36	无	未来的トレントの森	ダイヤモンド	剧情
カメレオン	50	死	未来的モーリア坑道B17瘴气部屋	エメラルド	未来的精灵の洞窟宝箱
グレムリンレアー	42	暗	未来的モーリア坑道B21瘴气部屋	サファイア	未来的浸食洞宝箱
プルート	60	暗	未来的ドワーフの神殿B9	ラピスラズリ	未来的ドワーフの神殿B3

チェスター：弓术

名称	TP	修得LV	属性	C	备注
红莲	4	3	火	1	命中时对象漂浮
冻牙	5	8	水	1	命中时对象漂浮
轰天	8	16	雷	1	
冲破	11	22	地	1	
震天	11	28	变	1	全画面的攻击，近距离命中的时候伤害大
鹫羽	12	34	风	1	贯通
疾风	14	40	变	1	随级别上升发数增多，最大10发
大牙	20	46	物	2	约8倍伤害，发动期间破绽大
屠龙	45	52	变	3	约6倍伤害，发动时破绽也很大

すず：忍术

名称	TP	属性	修得方法	C	备注
写身	10	–	初期修得	2–	–
不知火	7	–	初期修得	2–	道具盗取，失败的时候有声效
饭纲落	8	变	初期修得	2	–
叶隐	12	–	初期修得	2	–
曼珠沙华	10	火	热砂の洞窟的宝箱，炎の塔	2	威力高，能使敌人漂浮
雷电	12	雷	12星座の塔的宝箱，ヴォルトの洞窟	1	–
镰鼬	15	风	シルフの谷	2	–
五月雨	30	变	モーリア坑道B21	3	–
儿雷也	45	物	ドワーフの神殿B3	4	–

アーチェ：魔术

名称	TP	属性	过去的修得方法	未来的修得方法
ファイアボール	3	火	初期修得	–
アイスニードル	3	水	初期修得	–
ストーンブラスト	3	地	ユークリッドの村的クラースの家本棚	不明
ライトニング	5	雷	ベネツイア市的民家花200	ベネツイア市的民家花200
ディストーション	15	死	ダオスの城的宝箱	浸食洞的宝箱
グレイブ	10	地	精灵の洞窟的ノームの间宝箱	精灵の洞窟的ノームの部屋宝箱
アイストーネード	10	水	ユークリッドの村的クラースの家本棚	ローンヴァレイ的800G
イラプション	10	火	热砂の洞窟的イフリートの间宝箱	热砂の洞窟的イフリートの间宝箱
トラクタービーム	12	无	アルヴァニスタ城的魔法研究所で4000G	アルヴァニスタ城的魔法研究所で4000G
サンダーブレード	16	雷	アルヴァニスタ城的魔法研究所	アルヴァニスタ城的魔法研究所
サイクロン	10	风	和ベネツイア市长对话后	ミゲールの町的武器屋中的もらう
レイ	18	光	12星座の塔的剧情	–
ファイアストーム	20	火	ダオスの城的宝箱	热砂の洞窟的宝箱
ロックマウンテン	17	地	ベネツイア市的民家	ベネツイア市的民家
テンペスト	24	风	–	デミテルの馆的宝箱
メイルストローム	22	水	–	浸食洞的宝箱
アースクエイク	27	地	–	忍者の里周边森林的宝箱
ゴッドブレス	32	风	超古代都市トール的宝箱	超古代都市トール的宝箱
エクスプロード	32	火	–	炎の塔的宝箱
インデグニション	30	雷	ミッドガルズ剧情	–
タイダルウエーブ	34	水	–	冰の洞窟的宝箱
ブラックホール	42	暗	–	モーリア坑道B18的宝箱
メテオスオーム	50	无	–	ダオス城2F的宝箱
エクステンション	75	光死	–	ドワーフの神殿B5的宝箱

ミント：法术					
	名称	TP	修得LV	对象	效果
回复	ファーストエイド	5	初期	我方1	恢复最大HP的30%
	ヒール	10	LV 14	我方1	恢复最大HP的60%
	キュア	22	LV 38	我方1	HP全恢复
	ナース	20	LV 26	我方全	恢复最大HP的45%
	リザレクション	32	LV 50	我方全	恢复最大HP的65%
治愈	アンチドート	8	LV 20	我方1	毒状态解除
	リカバー	18	LV 32	我方1	恢复毒、マヒ、石化状态
	レイズデッド	14	LV 47	我方1	战斗不能状态解除
	ピコハン	4	LV 5	敌1	气绝效果
辅助	ピコピコハンマー	20	LV 41	敌画面	气绝效果
	チャージ	10	LV 8	我方1	TP5恢复
	ディープミスト	3	LV 11	敌1	命中率下降
	アシッドレイン	12	LV 17	敌画面	防御力下降
	サイレンス	6	LV 23	敌1	咒文封印
	シャープネス	12	LV 29	我方1	攻击力上升约35%
	ディスペル	14	LV 35	我方全	咒文效果消除
	バリアー	15	LV 44	我方1	防御力上升约15%
	タイムストップ	50	LV 53	敌全	时间停止6秒

世界隐藏地点及宝箱全资料

序号	地点	内容
A	ベネツィア～南南东の小海岸	けがわ，リバースドール
B	ユークリッド～北の岩付きの孤岛	けがわ，ムーンクリスタル
C	ローンヴァレイ～北东の海岸	シルバーケープ
D	モリスン家～西の半岛	けがわ，ブラックオニキス，ピヨハン，Bラインシールド，グリーントーチ，エリクシール
E	精灵の森～南东の海岸	リバースドール
F	精灵の洞窟～北の岛（平地）	ダークシール，エリクシール，メンタルリング
G	精灵の洞窟～北の岛（浜边）	けがわ，プロテクトリング
H	アルヴァニスタ～远い北の孤岛	けがわ，プリンセスケープ，レジストリング
I	モーリア坑道～真北の森	?AXESPR（セントハルバード）
J	アルヴァニスタ～南の2つの孤岛の南の岛	シルバーマトック
K	水镜ユミルの森～南东の出っぱった海岸	プロテクトリング
L	水镜ユミルの森～东の菱形の岛	ロザニアのドレス
M	炎の塔～北东の孤岛	ながつき，エリクシール×2，へんせいき
N	オリーブヴィレッジ～真北、岩と海岸二つある岛	こくたん，エメラルドリング，どなべ
O	白桦の森～北の狭い海岸	エリクシール，ゴールデンヘルム，だいりせき
P	白桦の森～北西の山上の雪原	N・G，?SWORD（ラックブレイド），エルヴンブーツ，エメラルドリング
Q	过去ダオス城迹～桥の南の小海岸	Rラインシールド，?SWORD（デュエルソード），エリクシール，エルヴンブーツ，さんご，レッドランタン
R	过去ダオス城迹～北东の海岸	けがわ×3
S	ミッドガルズ迹～南东の半岛先端の海岸	タピストリー×9
T	フリーズキール～南西の半岛先端の海岸	けがわ，Hガントレット，メンタルリング
U	アーリィ～西の平原	けがわ，レジストリング
V	アーリィ～北の半岛の平原	ブルーキャンドル，セフィラ

忍者之里相关情报及剧情

1.得到**レアバード**

2.收集3个情报：在**ユークリッド**城阅读和**ジャポン**族相关的书；和**ベネツィア**男子对话，得到和忍者有关的情报；在**アルヴァニスタ**民家房顶上和人对话。

3.去**トレントの**森。**トレントの**森从开始地点开始按上、上、上、左、左、左、上、上、上的顺序行走，然后**すず**会将我们带到忍者之里。

すず加入方法

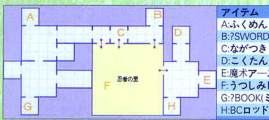
到达忍者之里后，从乱藏那得到装备**ムラマサ**，温泉剧情得到称号。和乱藏对话后，去参加**ユークリッド**武术大会并得到优胜，之后**すず**两亲出现，并且战斗；胜负无所谓，只是之后的剧情稍有不同。这再去忍者之里，**すず**加入，并得到奥义和温泉剧情称号。

试炼洞窟及相关剧情

试炼洞窟：**すず**加入并习得一个忍术后，和乱藏对话后来到试炼洞窟。在试炼洞窟内**すず**一人要战胜5人，成功后得到称号和装备。注意敌人很强，需要一定的级别。在热砂洞窟得到曼珠沙华会比较轻松。

其他的剧情

すず加入后和**おしず**对话得到称号：**じきとうりょう**。使用称号：**チャンピオン**和**おかよ**对话得到收集品：**レッドカード**。



アイテム
A:ふくめん
B:?SWORD(ドゥームブレイド)
C:ながつき
D:こくたん
E:魔术アースクエイク
F:うつしみしつぶ
G:?BOOK(ミストセブンサン)
H:BCロッド

敌人	アサシンバグ	シャフト	ブランチェ	プリースト

克雷斯必杀奥义及习得方法

クレス：必杀技						
名称	TP	修得LV	种类	属性	C	备注
魔神剑	2	2	斩	变	1	接近使用
飞燕连脚	4	5	突、突	物、变	1	能飞过较大的敌人
袭爪雷斩	8	9	斩、斩	变、雷	1	跳跃时有空隙
秋沙雨	12	12	突	变	1–	将敌人逼到头使用效果大
虎牙破斩	7	15	斩	变	1	判定出现早，对空中敌人也有效
柔招来	6	20	–	–	2	命中率一定时间上升
凤凰天驱	8	23	突	火	1	不是很大的敌人，则很难命中
守护方阵	20	27	突	光	1–	将敌人逼到头使用效果大
真空破斩	12	31	斩	变	1	约3倍伤害
集气法	10	34	–	–	2–	HP恢复
狮子战吼	12	37	斩	物	1	攻击力很高的技能，能攻击后方敌人
钢招来	16	41	–	火	2	使用后给予的伤害大，贴近的话能造成1点的伤害
闪空裂破	10	45	突、突	光、变	1	能攻击后方敌人
红莲剑	10	50	斩、斩	物、火	1–	威力高，破绽很大
虚空苍破斩	28	–	斩、斩	光、变	3	将敌人逼到头使用效果大
空间翔转移	30	–	突、突、斩、突、斩	光、变、变、变、变	3	上升的光弹给敌人的伤害大
次元斩	35	–	斩	变	3	能攻击后方敌人
猛虎连击破	40	–	斩	变	4	发动时破绽大

属性有变、物、地、水、火、风、雷、无、光、暗、死，十一个种类。属性“死”有即死效果。属性“变”是根据人物当前武器属性改变。

クレス：奥义						
名称	TP	修得LV	种类	属性	C	备注
魔神飞燕脚	10	–	斩、突、突	变、物、变	3	魔神剑→飞燕脚
魔神双斩破	15	–	斩	变	3	魔神剑→4回斩
魔神千裂破	18	–	突、斩	变、变	3	秋沙雨'→斩り上げ→魔神剑
魔神闪空破	16	–	突、突、斩	光、变、变	3	闪空裂破→魔神剑
狮子飞燕脚	15	–	突、突、斩	物、变、物	3	飞燕连脚→狮子战吼
狮子吼破斩	20	–	斩、斩	变、物	3	虎牙破斩→狮子战吼
狮子千裂破	28	–	突、斩	变、物	3	前进秋沙雨'→狮子战吼
狮子闪空破	20	–	突、突、斩	光、变、物	3	闪空裂破→狮子战吼
袭爪飞燕脚	15	–	斩、斩、突、突	变、雷、物、变	3	袭爪雷斩→飞燕连脚
袭爪雷斩破	18	–	斩、斩、斩	变、雷、变	3	袭爪雷斩→4回斩
袭爪千裂破	22	–	斩、斩、突	变、雷、变	3	袭爪雷斩→秋沙雨
袭爪闪空破	19	–	突、突、斩、斩	光、变、变、雷	3	闪空裂破→袭爪雷斩
凤凰天翔脚	14	–	突、突	物、火	3	飞燕连脚'→凤凰天驱'
凤凰翔斩破	17	–	突、斩	火、变	3	凤凰天驱→4回斩
凤凰千裂破	21	–	突、突	火、变	3	凤凰天驱→秋沙雨
凤凰天空破	18	–	突、突	火、光	3	凤凰天驱→闪空裂破'
时空苍破斩	50	–	斩	变	3	次元斩→虚空苍破斩'
转移苍破斩	40	–	突、斩	光、变	3	空间翔转移'→虚空苍破斩'
冥空斩翔剑	100	–	斩	变	4	取得称号后，1回战斗中将HP恢复到最大，在这个状态下HP变红后，按XXXX发动。发动后敌属性攻击无效化

※**注**■要想使用奥义，那么对应的必杀技使用次数需要达到100，到达MASTER。冥空斩翔剑不在技能栏里。

修得方法		
名称	入手法：过去	入手法：未来
虚空苍破斩	–	得到**フランヴェルジュ**时
空间翔转移	–	得到**エターナルソード**时
次元斩	–	得到**ヴォーパルソード**时
猛虎连击破	–	**ドワーフの**神殿B9的宝箱
魔神飞燕脚	现代地下墓地的**トリスタン**那里得到	–
魔神双破斩	**ベルアダムの**村武器屋通过隐藏的通路从店员那得到	**ミゲールの**町左下的民家的**タンス**
魔神千裂破	**アルヴァニスタの**都地下酒场从士兵那花6000买到	**アアルヴァニスタの**都地下酒场从士兵那花6000买到
魔神闪空破	12星座**の**塔西南的帐篷	12星座**の**塔西南的帐篷
狮子飞燕脚	**ユミルの**森东边的帐篷	12星座**の**塔西南的帐篷
狮子吼破斩	–	**ユークリッド**城武术大会中击败**ワイヴァーン**
狮子千裂破	–	**すず**加入时
狮子闪空破	–	**フリーズキール**的宿屋
袭爪飞燕脚	**ミッドガルズ**北侧隐藏的人	**アルヴァニスタ**城2层剑士那
袭爪雷斩破	–	**モーリア**坑道下**ドワーフの**神殿1F宝箱
袭爪千裂破	**ベネツィア**市防具屋女剑士	**ベネツィア**市防具屋女剑士
袭爪闪空破	**ヴァルハラ**平原战役后在有帐篷的场所	**ヴァルハラ**平原战役后在有帐篷的场所
凤凰天翔脚	–	**ミゲールの**町剑术道场师匠处
凤凰翔破斩	–	**オリーブヴィレッジ**南边的洞窟
凤凰千裂破	**エドワード**房屋西南的帐篷	**エドワード**房屋西南的帐篷
凤凰天空破	–	常暗**の**町**アーリィ**茶店
时空苍破斩	–	得到**エターナルソード**时
转移苍破斩	–	得到**エターナルソード**时
冥空斩翔剑	–	在**ミゲールの**町剑术道场受付处对话后，到宿屋睡觉

天下一武术大会挑战心得
战术战略资料预先准备完全

登场的敌人	
次数	对手
第1次	バグベア、クラーケン、マンドレイク、ACローパー、ドラゴンナイト、オークロット、ミスリルゴーレム、バジリスクキング
第2次	バグベア、ジェニファ、クラーケン、ミスリルゴーレム、バジリスクキング、ドラゴニュート、マンドレイク、バグベアキング
第3次	ウッドカーラ、ACローパー、クラーケン、バジリスクキング、ミスリルゴーレ、ドラゴニュート、マンドレイク、ビッグフット
第4次	ドラゴンナイト、ジェニファ、クラーケン、バグベアキング、ミスリルゴーレム、ドラゴニュート、バグベア、スピードスター
第5次	オークロット、リーパー、クラーケン、バジリスクキング、ミスリルゴーレム、ドラゴニュート、ACローパー、フレイムロード
第6次	ドラゴンナイト、ウッドカーラ、クラーケン、バジリスクキング、ミスリルゴーレム、ドラゴニュート、オークロット、ケマゾツ
第7次	スピードスター、リーパー、フレイムロード、ビッグフット、ドラゴニュート、バグベアキング、バジリスクキング、メイガス
第8次	ケマゾツ、ドラゴニュート、バグベアキング、ウッドカーラ、ミスリルゴーレム、ジェニファ、ビッグフット、メイガス
第9次	オークロット、リーパー、クラーケン、バジリスクキング、ミスリルゴーレム、ドラゴニュート、ACローパー、フレイムロード
10次及以后	ドラゴンナイト、ウッドカーラ、クラーケン、バジリスクキング、ミスリルゴーレム、ドラゴニュート、オークロット、ケマゾツ
BOSS	ワイヴァーン、どうぞう、おきよ

挑战前准备

フレアボトル和リキュールボトル是必不可少的。多使用レッドセボリー增加HP最大值。武器方面，得到エターナルソード前，装备レーザーブレイド，得到エターナルソード后则使用之，最好是准备エクスカリバー。TP很充足，装备两个フィートシンボル。

战术

虎牙破斩→魔神双破斩的连击很实用，其余的则用虎牙破斩→刚招来→魔神双破斩，攻击力很高；而狮子系的特技后追加虚空苍破斩比较实用。バジリスクキング会石化攻击。所以在战斗开始时使用リキュールボトル。注意攻击力低的时候则不能对ワイヴァーン造成伤害。

奖品		
次数	名称	内容
第1次	奥义书	奥义：狮子吼破斩
第2次	特产品セット	ティーカップ、タピストリー、だいりせき
第3次	お守りセット	ポイズンチェック、パラライチェック、ストーンチェック
第4次	お肉セット	チキン、ポーク、ビーフ
第5次	药草セット	セージ、セボリー、ベルベーヌ、ラベンダー
第6次	ボトルセット	パナシーアボトル、ライフボトル、フレアボトル、リキュールボトル、ホーリィボトル、ダークボトル、ルーンボトル、チャームボトル
第7次	マジカルアイテムセット	マジカルポーチ、マジカルリボン、マジカルブルーム、マジカルルージュ
第8次	魔术师系スターアイテムセット	スターベレット、スタークローク、スターブルーム、スターメイス
第9次	战士系スターアイテムセット	スターグローブ、スターヘルム、スターシールド
10次及以后	グミセット	アップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ






全人物全称号入手方法PSP确认版
完全收集完美传说的最初经典之作

クレス	
称号名	取得方法
みならいけんし	初期设定
けんし	习得魔神飞燕脚的时候获得
バトルマスター	Lv30
ソードマスター	Lv50
フェンサー	Lv60并且奥义6个习得
ブレイブフェンサー	Lv70并且习得全部必杀技
ラストフェンサー	Lv99并且全部的必杀技与奥义习得
おうぎでんしょう	未来：在ミゲール剑术道场受付处对话后在宿屋睡觉。
コンボマスター	有コンボカウンター和コンボコマンド
チャンピオン	未来：ユークリッド武术大会中击倒ワイヴァーン
いしとりめいじん	过去：アルヴァニスタ城的石取り游戏获胜两次
じくうけんし	得到エターナルソード
ギルガメス	イシュタル传说的道具收集、然后去フリーズキール的宿屋和少年对话。
マッハせいねん	过去：アルヴァニスタ，赢了レースでマッハ的少年。
ベルセルク	ハードモード中，遇敌256回以上。可以逃走
グルメマスター	全部料理的熟练度最大。
しはんだい	未来：在ミゲール剑术道场修行5连胜。
さむらい	未来：在忍者の里得到ムラマサ。

アーチェ	
称号名	取得方法
マジックユーザー	初期设定
ウイッチ	习得魔法数5个以上
メイジ	习得魔法数10个以上
ソーサラー	习得魔法数15个以上
ウイザード	习得魔法数20个以上
スペルマスター	全部魔法习得
はくがく	过去：读モーリア坑道的石盘。
ともだちおもい	过去：建立リア墓的剧情。
ぺったんこ	未来：去忍者之里。
うわばみ	过去：去アルヴァニスタ的船交涉时。
××りょうりにん	未来：去浸食洞。
グルメマスター	全部料理熟练度最大。
いがいとデリケート	过去：被关入アルヴァニスタ的牢时。

ミント	
称号名	取得方法
ヒーラー	初期设定
クレリック	Lv7
プリースト	Lv12
ビショップ	Lv20
カーディナル	Lv40
ポープ	Lv80
おじょうちゃん	过去：クラース魔法修炼所
キューピット	过去：去参加ナンシー和エルウィン的结婚仪式。
ポインちゃん	未来：去忍者之里
きよきおとめ	过去：得到ユニコーンホーン
ピアノのせんせい	未来：在ベネツィアの市长的家教チェルシー钢琴5回，并参加发表会。
グルメマスター	全部料理熟练度最大。
さいしょくけんび	未来：アーチェ的××りょうりにん的称号得到后，再次去浸食洞。

クラース	
称号名	取得方法
まほうがくしゃ	初期设定
テイマー	与シルフ契约。
サモナー	与マクスウエル契约。
エレメンタラー	与オリジン契约。
ウォーロック	契约的精灵10个。
サモンマスター	与全部精灵契约。
モンスターマスター	与全部的敌人遭遇（包括未来的ダオス）
トレジャーハンター	未来：将海贼アイフリード是真宝'ロザニアのドレス'交给グラハム。
しりにしかれマン	初期设定
えんれんのひと	未来：最终决战前アーリィ宿屋的剧情。
アイテムコレクター	完成コレクター。
グルメマスター	全部料理熟练度最大。
しあわせもの	未来：在ユークリッド宿屋住宿。

チェスター	
称号名	取得方法
ハンター	初期设定
レンジャー	Lv5
アーチャー	Lv10
スナイパー	Lv30
シューター	Lv50
ストライカー	Lv80
やさしいあにき	现代：トーティスの村将苹果交给道具屋的アミィ
どりょくか	未来：在宿屋睡觉。
スケベだいまおう	未来：去忍者之里。
げきマッハやろう	未来：アルヴァニスタ，赢了レースでマッハ的少年。
たくましいやつ	未来：すず加入时。
あついおとこ	未来：去ユークリッド山道上时。
グルメマスター	全部料理熟练度最大。
くろうにん	未来：去ダオス城后再去ミゲールの町的桥。

すず	
称号名	取得方法
すずめ　にんじゃ	初期设定
からす　にんじゃ	Lv20
つばめ　にんじゃ	Lv30
はやぶさにんじゃ	Lv40
たか　にんじゃ	Lv60
つる　にんじゃ	Lv80
にんじゃマスター	全部忍术。
ひじょう	初期设定。
じきとうりょう	与忍者の里的おしず对话。
あまとう	与オリーブヴィレッジで料理人对话。
しのび	通过试炼洞窟。
ビリビリちゃん	初期设定。
グルメマスター	全部料理熟练度最大。
きじょう	完成ユークリッドで的迷路的孩子メイ的剧情。

GOD HAND

三上真司被下放到Clover Studio之后，虽然开始为PS2制作游戏，但是其独特的制作风格和理念没有改变，《上帝之手》就是证据。本作是在强调娱乐性和搞笑方面可以说下了很多工夫，在游戏的过程中，让玩家们爆笑的场面此起彼伏，数不胜数。大家在游戏的时候，一定要深刻体会其中的乐趣。 □文/猴子

PS2	本刊译名：上帝之手			CERO D
	Clover Studio	7140日元	2006.9.14	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	149KB

三叶草精英制作人三上真司年度暴力大作

基本操作			
左摇杆	控制角色移动	右摇杆	闪避敌人攻击
□	拳击（默认）	△	腿击（默认）
×	腿击（默认）/取消选择	○	特殊技术/确认选择
L1	180度转身	L2	挑衅敌人
R1	发动God Reel	R2	发动God Hand
START键	打开主菜单		

破防与躲避

在游戏里，敌人是可以防御的。这时候要使用防御破坏技（默认为↓+×），敌人中招之后防御力会下降，之后连续攻击可以给他们造成比较大的伤害。但是我方不能防御，敌人攻击的时候最有效的应付方法就是躲避敌人。这时要活用右摇杆，↓、←、→三个方向分别是朝后、左、右三个方向躲闪。按↑可以原地躲避敌人攻击，连续按↑的话可以十分精彩地躲避好几下，但是也不要总是原地躲，不然很容易被敌人一拳打中。



↑在被敌人围攻的时候用后空翻解围。

强大的连续技

玩家控制主人公的时候，主要依靠连续技来对敌人实现打击。在游戏刚开始的时候，连续技是系统默认的，攻击力不高。在游戏进行的过程中，主角可以得到新的招式（包括打败敌人后获得以及在商店中买到），然后就可以在TECHNIQUE选项中将这些新的招式设计在连续技里。连打□键的连续技一开始有4下，在商店中购买POWER UP，最终可以强化到6下。购买招式的金钱可以在打关的过程中得到，或者在HP全满的情况下吃加血的水果得到。

神技与上帝之手

在游戏中被称做God Reel的神技如果使用得当，可以在瞬间给敌人重大伤害。神技的使用方法和《大神》里的笔神一样，按L1发动，然后迅速选择技名，只要玩家还有一定的God Reel点数就可以使出。不同的神技依威力大小耗费的点数也不同，从1点到3点不等。而"上帝之手"（God Hand）指的是主人公右手的能力，按L2启动，然后在短时间内主人公处于无敌状态，连续攻击不受限制，和《街霸ZERO》系列里的Original Combo有点相似。God Hand需要消费一定的气力槽，可以通过一些卡片回复。

特殊攻击和行动方式

和《生化危机4》一样，游戏里存在着QTE (Quick Time Events，)紧急回避系统，在打斗的过程中出现提示（都是○键），及时输入的话就可以实现多种攻击，如过肩摔（和生化4一样模仿古烈的动作）、膝顶等等。被偷袭或者被踩在地上的时候，按○键可以躲开这些攻击甚至反击。另外在场地中接触到一些物品的时候按○键可以将其拾起来，按×键投出，如果是武器的话按□键可以攻击。总之在许多时候出现按○键的提示时，大家一定要抓紧时间按下去，也许会有很意外的惊喜发生。

商店、赌场与斗技场

游戏的每一关都分为若干小节，在每一节结束之后，玩家可以选择到商店购物、去赌场赌博或者到斗技场挑战任务以换取赏金。因为商店里好用的招式都不便宜，所以去赌场或者斗技场挣挣钱也是必要的。其实早期赚钱有一个比较省事的办法，在商店的右边有一个柜台可以赌"吉娃娃赛跑"（**チワワレース**），其中名叫"**ラッキークローバー**"的狗狗胜率很高，多在它身上押点钱，可以小挣一笔，这点钱买两三个当时需要的技能还是够的。（谁让人家的名字是Lucky Clover呢……）

在这个混沌的游戏年代 谁是真正的强者 用上帝的力量施展神技 征服无知的暴徒

在一个混沌的年代（具体是哪个年代没人知道），强者依靠暴力支配着这个地方（具体是哪个地方也没人知道，大概是美国吧）。然而，在传说中拥有“上帝之手”（God Hand）的人，可以用神一般的力量来阻止恶人的暴行。就在这天，一个右手有刺青的年轻人和一个名叫奥莉维亚（**オリヴィア**）的漂亮姑娘来到了这里。面对这群欺压良善的歹徒，这个叫吉恩（**ジーン**）的年轻人的右手爆发出惊人的能力——他就是传说中的上帝之手吗？

~ STAGE 1 ~

最开始的场所■一上来的几个杂兵可以很轻松地搞定，打倒之后按○还可以追踩几下，过瘾之极。之后是一个胖子，在和他搏斗的时候出现“毒针**スペシャル**”的提示，按○可以使出膝盖攻击，最后可以将其一个倒栽葱“种植”在地上。在远处有几个人在欺负老百姓，路见不平的时候到了。注意其中个头比较高的人，游戏里的高个子都擅长连续攻击，而且动不动就防御。所以破防技是不可少的。和这些恶棍交手的时候注意要避免一打多的局面，尤其是不要让人从背后偷袭。主人公除了“上帝之手”之外其他方面的素质还不如这些暴徒，一旦掌握不好很容易挂掉。

收拾了这几个人之后进入酒馆里，揍那个坐着的家伙。这时他的身体里突然冒出一团瘴气，形成一个丑陋的绿色怪物——不要奇怪，这些坏人体内有时候是有怪物寄生的，这些怪物攻击力和防御力都很高，用God Hand对付它的话比较轻松一点。打倒它之后可以得到新的



←恶人们经常以欺压良善为乐，我们则以虐待这些恶棍为乐趣（笑）

招式，之后再清掉酒馆里的其他小混混，剩下的就是门外的几个杂兵了。除了一个大个子会变妖怪之外，其他的都很好对付。把这些人干掉之后，将这里的钱财都搜干净，就可以从马厩尽头的木门进入下一个场所了。

与此同时，在一个阴暗的地方，恶人的头目们正在召开一个邪恶的会议。他们的议程是——活捉那个拥有“上帝之手”的人……

我的右手是上帝之手■吉恩和奥莉维亚在小镇上安顿下来之后，奥莉维亚提出要调查恶人的头目。吉恩表示此事与自己无关。这时楼下突然传来惨叫声，一群恶人居然当街拿斧子砍断别人的手臂——原来他们也是在寻找拥有“上帝之手”的人！吉恩不能抑制内心的怒火，决定下去收拾这几个家伙，却发现他们也在不怀好意地盯着自己——怎么回事？原来奥莉维亚不知什么时候在他背上贴了一张“我就是上帝之手”的字条！真是∞`&*%&*$#@……

首先打倒这3个杂兵，之后怪物果然出现了。干掉它之后得到新技。这时回到奥莉维亚所在的旅馆，可以看到一个浮空的小恶魔（**プチデビル**），如果同意玩游戏的话，就可以进入一个异次元空间，将所有敌人打倒之后可以得到赏金。

之后沿路一直过桥，收拾掉对面几个敌人之后，乘电梯可以进入下一个关卡。

恐怖！？剧毒吉娃娃■吉恩首先遇到的是两个杂兵，大个子身边有根木棍，一定要在他之前夺到手，不然被他捡到的话一顿连抡你就挂了。抢到棍子之后立刻朝他身上狂砍，把棍子打断之后他的HP也差不多了，三两拳解决战斗，继续前行。

这时候有个胖子和他的手下在欺负一个平民。胖子居然想出一个非常恶毒的主意——让一只带有剧毒的吉娃娃狗（**毒チワワ**）咬了这个可怜的人，然后告诉他，拿不到血清的话就必死无疑。没有办法，先救了这个人再说吧。

拿血清的小矮子跑得极快，而且专门把你引到敌人埋伏的地方。如果不嫌浪费时间的话，一边清理敌人一边追就可以了，反正那个中毒的人在那里多滚一会儿也无所谓，一时半会也死不了（寒）。一路杀下去最后干掉扔炸弹的矮子，得到血清，拿给那个被狗咬的人，他喝掉血清之后就会给主人公一个新技作为报答。（血清是用来喝的吗？）再往里，到仓库门口，就可以进入下个地点了。

另外这里还有一个小恶魔，不过他提供的游戏居然是……街霸和快打旋风里的打汽车？汽车是3D的，所以要把四面全部打烂才算过关。

仓库里的秘密狂欢节■仓库里等待吉恩的是两个身着狂欢节暴露装的变态筋肉男（金男+银男）。这两个肌肉发达胡子拉碴的家伙穿成这样子，还“嗯嗯啊啊”地故做呻吟状，你说恶心不恶心……

BOSS:金さん&银さん

在一开始的时候，金银二男只是和其他人一起在台上跳舞（这几位的舞姿真是二到极点），随后杂兵会两个两个地跳下来，挨个收拾就可以，打倒两个胖子之后，金银二男就会向你发动袭击。这时候要注意闪避他们的合体技，他们的近身投技也很恐怖。所以一开始的时候不要靠近他们，可以把场地的箱子都留着，朝其中一个人身上狂掷，可以砸掉一定的HP。之后用God Reel集中攻击HP较少的那个，收拾完一个，剩下的那个就好对付多了。因为场地上的补充道具不会消失，所以可以比较安心地作战。打BOSS的时候记住一个“闪”字就OK了。打倒他们之后可以出仓库，进入下个地点。



潜入！！艾尔维斯的宅邸■吉恩穿过仓库之后来到一座别墅，恶人四天王之一的艾尔维斯就在这里。但是通往2楼的大门被几个人脸一样的东西封住了。要解开这些咒印，必须找到三个十字架才可以。

第一个十字架就在刚进1楼大厅左边的屋子里。打倒里边的杂兵，有可能出现怪物。这时毫不犹豫地用God Hand干掉它，得到十字架。出来之后到大厅里击打艾尔维斯的塑像，会落下一本色情杂志，调查之后气力槽会全满。（难道God Hand是靠这种东西回复的？晕啊！）

第二个十字架在楼梯附近的房间里（有宝石的那个房间）。这里的敌人很多，连续会出两批，还有会变怪物的。全部收拾干净之后得到十字架。

第三个十字架在楼上的某个房间里，有女子求救的声音传来。进去一看，是一个胖子在那里调戏妇女。二话不说，一顿暴K做掉他，得到十字架。那两个女子会跑到楼下，再去找她们可以得到回复体力的水果。在三个十字架集齐之后，就可以去楼上解开封印，进入本章BOSS的房间了。

打倒艾尔维斯■在这里等待吉恩到来的是恶人四天王之一，肥胖的艾尔维斯。虽然这位的名字与已故的著名摇滚歌星雷同，但是无论从造型还是动作上都看不出他们俩有什么相似的地方。艾尔维斯怀疑吉恩到底是不是上帝之手的传人，于是提出要和他对决。

BOSS:エルヴィス

在开打之后先取得屋子里的新技“社长パンチ”（虽然不怎么实用，但是毕竟影响收集度）。艾尔维斯的攻击方式种类不多，但是总的来说只要常躲避就可以避免许多伤害。他用雪茄喷出烟的时候视线会受影响，用后空翻躲避，撞击用左右躲闪。在这之前把体力、气力和God Reel加足的话，就能够比较容易地对付他了。

~ STAGE 2 ~

艾尔维斯打不过吉恩，一溜烟跑掉了。吉恩想到奥莉维亚才是这一致命恶作剧的元凶，便愤怒地去找她理论。不料奥莉维亚对他说，如果他不喜欢上帝之手，可以把它砍掉，否则就要帮她去调查附近村民失踪的事情。（汗……）为了保住自己的手，吉恩只好再次踏上寻找恶人的道路……



玩火的恶魔■午夜的城镇完全变成了一片火海，恶人们在这里纵火行凶。首先要把路上的杂兵清除干净，注意远处一个胖子用抛石机向这里抛射火球，不要被打到。这一关里新出现了女性敌人，攻击下三路的**チンケチ**对她们是无效的。把她们打晕之后会出现**おしおき**的提示，按○键居然可以打她们的PP！另外这些女兵偶然也会趴在地上做妩媚姿态，不要被蒙蔽了，接下来她们会猛烈地攻击你。破解这招的方法是冲上去按○键，就可以用打PP的方法对付她们了。

干掉这几个敌人之后会获得一把钥匙，继续向前走，上坡的地方有几个女子在遭受欺负，赶紧过去为她们解围。高个子和皮鞭女的实力不弱，还是要避免被多人围攻。尤其是要提防那个拿铁棍的家伙，用God Hand对付他。之后获得3把钥匙就可以打开前面的门了。

人体焰火派对■暴徒们独出心裁，将一个无辜的人绑在柱子上，周围堆满火药，难道他们要放人体焰火？眼看那个倒霉的善良小市民就要被仙女散花般地飞到天上被轰成碎渣，当然不能见死不救了。首先要赶上去踩灭导火线，然后将周围的恶棍们收拾干净。抢下敌人的火把然后朝他们身上狂抡是最有效而且省事的方法。不过还会有几个拿火把的家伙来继续点燃导火线，只要采用围点打援的战术，守在那里及时把火踩灭，并且干掉来犯之敌就可以了。所有的敌人被消灭后，得救的人会下神技“打ち上げ花火”作为答谢。使用这招可以将敌人打上天，十分搞笑。接着继续向前走，遇到小恶魔，完成任务后可以得到7500G，之后再把敌人全部消灭，将物品搜刮干净之后进入下一个版面。



巨型起重机■吉恩刚进入这里，就发现远处柱子上站着两个飞刀杂兵。他们的刀子很准，不要硬闯，可以先爬上有木桶的台子，用桶将其中一个打下来，再过去把另外一根柱子打断，这两个家伙就好对付了。打倒他们，得到钥匙继续向前走。

进入下一扇门之后，出现在吉恩面





—在游戏中，神秘的巴士出现了2次，分别是大猩猩登场和女王退场。

前的是一座有两个手臂的大型起重机。先清掉扔炸弹的小杂兵，然后拆下起重机周围的铁杆，趁手臂落下的时候猛击，就可以将它们打烂。这时候下面的门打开了，跟进去之后来到上面，有一种像人脸的门，必须连续攻击才能打开。它会还击，注意后空翻回避。进去之后遇到一个使弯刀的杂兵。和他搏斗的时候可以使用新的QTE“关节技”，将其身上各个关节全部折断一遍，视觉效果极爽。之后得到钥匙，下去开门，进入新的场所。

危险・暗箭之桥■一上来只看到一个皮鞭女和一个大男，收拾掉他们之后发现前面的地方很奇怪。往左边一看，原来这里还有一条窄道通到里面。扳动机关，可以打开原来那个地方的盖子，一个大坑出现了，里面有一群人欺负一个女子。跳到下面把他们引上来，然后再一个一个收拾掉。女子在得救之后会给你新的神技“ぴよパンド”。接下来的难点就是前面的桥了。桥的那头有三个机械装置，不停地放出暗箭。其实一边向前冲一边按↑躲就可以避开大部分的箭。冲过去之后就可以将这三个机器破坏掉了。后面的敌人比较好对付，注意铁棍男即可。最好在一开始就把铁棍打下来，然后再收拾后面的敌人就好办多了。打败这些敌人拿到钥匙之后，吉恩看到了一张恶徒三人组的海报（通缉令？）。原来，这三个人也是猎取“上帝之手”的人，曾经威胁奥莉维亚要砍她的胳膊，当时还是个小混混的吉恩看不过去想逞英雄，结果自己的胳膊被他们活生生地砍了下来。他现在的手臂，是奥莉维亚帮他重新装上的，货真价实的“上帝之手”……

邪恶三人组登场■上次砍伤吉恩的三人又发现了他，并且对他的再生的胳膊发生了兴趣。看来他们想把这只手再砍一次？当初的断手之苦在吉恩脑海里记忆犹新，现在正是向他们报一箭之仇的时候！

BOSS：砍手三人组

这三人是一个一个与主角交手的，所以打起来不是很费力。最初的巨汉看起来很强大，实际上行动很迟钝，破绽多，他的招数也很容易躲开。平时最常用的就是像打镲一样用手上的大铁锤来拍主人公，只要向后空翻就可以躲开，之后就是简单的三拳一脚+及时回避了。打倒他之后，瘦高个的绿衣人比较难对付。他会使回旋镖，要用侧闪躲开，另外他还会放绿色烟雾弹，后空翻就可以避免被喷得迷失视线。抓住时机，使用关节技QTE将其重创。最后登场的红衣皮鞭女倒显得有些单薄，只要依靠鞭子进行中远距离攻击，可以用场地的箱子集中砸她，砸完之后抓住机会贴近狠打，有时候可以抄起来打PP，千万不要错过机会。

三人被吉恩打败之后悻悻地离开了。他们看来不是那些人的同伙，吉恩没有去追他们，而是继续向前搜寻恶党的踪迹。

断崖当道■这里的路并不难走，但是大门紧闭。这里有两块大石头，还有两处印记，只要把石头打到标记的地方，门就开了。里面出现的是一个胖子和两个刀手，很容易摆平。收拾他们之后再往前，有一个高个子（可能会变怪物）。再前面是两道悬崖，敌人会不断从上面跳下来，这时候要注意一边打一边往上走就可以了。

干掉拦路的敌人之后，吉恩来到了山上的一座屋子里。那里有一个人面机关门，打开之后在里面发现机关，扳动之后屋里的小门就打开了。清除掉剩余的敌人，再向前走，就会来到一片墓地。

艾尔维斯再登场■这里是恶人们掩埋死者尸体的地方，艾尔维斯也在这里。不过他似乎对手下的工作很不满意，竟然一拳把他们打飞了。看到赶来的吉恩，艾尔维斯似乎对他有所企图。他想把这个“上帝之手”活捉回去。吉恩当然不会乖乖地就范，于是两人再一次交手。

BOSS：エルヴィス

首先打倒两个拿刀的杂兵，然后正式交手。这回的艾尔维斯为了生擒吉恩，使用了比上次厉害得多的招数。他的雪茄除了浓烟之外还会喷出火焰，可以后闪也可以侧闪。另外一招比较厉害的就是跳起来再用力“坐”在主角身上，有的时候他的起跳没有什么征兆，所以躲起来不是很容易。所以还是采取老战术——先用箱子砸再用God Reel和右手猛轰。之后把握时机消磨他的体力就可以了。只要不被他一套连击打中，基本上就没什么大问题。

艾尔维斯虽然不甘失败，但是也没法再和吉恩相持，于是他推说自己肚子没吃饱（汗），又脚底抹油溜走了。

~ STAGE 3 ~

吉恩回到旅馆之后，奥莉维亚告诉他，有人送来一封奇怪的邀请函，是一个游乐场的门票。这是四天王中的女魔头珊侬（シャノン）设下的圈套。吉恩心中有底，决心去会会这些以虐待别人为乐的人。

成人的游园地■这里表面看来是个马戏团，周围都是一幅其乐融融的样子，但是不要小看这里的人，他们的背后隐藏着杀机。这里的小丑、喜剧演员和女明星实际上都是珊侬的部下，必须把他们打倒才能前进。

这个关卡中有一处迷宫，里面有来回旋转的带刺的箱子，一定要注意别给它扎到。不过也可以利用它们来对付敌人。在它们静止不动的时候就可以上前将它们击破。之后绕出迷宫，干掉剩下的敌人，得到钥匙就可以进入下一地点。

神秘蒙面人出现■吉恩来到一片开阔的地方，这里空无一人。突然，一辆巴士不知从哪里开了出来，停了一停，又向远方驶去。车上下来一个看报纸的人——等等，这家伙是人吗？！

BOSS：ゴリラーマスク



这位据说是全美第一摔跤明星，但是无论从哪个地方看都像是大猩猩，不过它的背上有拉链，难道说……还是先别说了吧，这家伙的体能绝对是“非人类”级别的，而且擅长使用各种摔跤和综合格斗技巧，如桑吉尔夫的连环旋风掌、大门五郎的地狱极乐落，以及WWF里威力巨大的深水炸弹，总之和它近身搏斗的话，如果不加躲闪，稍不小心就会挂掉。这场搏斗正所谓拳拳入肉，除了体能，灵活敏捷的冷静思考也是不可缺少的。平时还是多加躲闪，抓住时机给它几拳，消耗它的体力。

它最可怕的攻击方式有2种：一种是把你摔在地上然后从空中用深水炸弹来砸你，这时候只要按照提示及时输入QTE，按○键就可以躲开攻击，让它摔在地上损失体力；另外一种攻击比较麻烦，它抓起你像大门五郎一样来回摔两下再扔出去。这时要趁它提起你的时候拼命摇晃左摇杆，吉恩就会在关键时刻朝这家伙的下三路实施“会心一击”，让它失去反抗能力，然后冲上去一个过肩摔（○键）就可以将其制住，运气好的话还可以补上几脚。另外它在体力不足的时候会跳起奇怪的舞蹈，这时会有一个喽罗给它送吃的来。一定要抢在它前面把食物夺走，这样的话就一举两得，否则后果不堪设想。只要坚持住，就可以把它打倒。

Shannon’s Dance School■打败这个神秘的大猩猩之后，吉恩来到游乐园的另一个景点。一群杂兵在这里跳舞？不管那么多了，先上去打翻几个再说。场地其中有个箱子里居然有火箭筒！留着先别用，打倒几个敌人之后就会有怪物出现，扛起火箭筒来对准目标按下×键，一炮解决。注意这种怪物全身带刺，攻击方式与《生化危机4》里带刺的橡皮僵尸相同，但是威力惊人，一个全身放刺可以使你失去多一半体力。没有火箭筒的话怎么和它扛呢？如果在这之前你有在商店里Power Up的话，那么现在你的HP也许还禁得住它扎两下，否则的话，Continue吧……

随后有2扇门打开，进入其中一个，清光杂兵，在尽头发现开关。扳动之后就发现原先不通的门现在已经变成人脸门了。去那里打开就可以继续前进，但是那里还有几个家伙留守，先干掉他们再说。里面还有两扇门，敌人出现，清理完毕之后进入右边的门，到达下个地点。

恐怖的诱惑■这里好像是一个阴森的地洞。吉恩刚刚走进去，身后的铁栏杆突然落了下来：难道是埋伏？这时一群委琐而矫健的身影出现在他的面前。为首的人胸前赫然印着大大的J字，难道是Viewtiful Joe？非也！这几个小家伙是自称超能力战队的Mini Mini Five！

BOSS：ミニミニファイブ



这群家伙的KUSO价值已经远远地超过了他们本身的威力。他们的主要攻击方式包括个人技（像《战国BASARA》的伊月一样抨着拳头跑），合体技（2个抱在一起然后打滚撞击）以及集体技（集体Beam发射，之后还要摆恶心的POSE）几种。对付他们一开始就可以使用范围技，最好能够同时命中好几个，然后发动God Hand，集中攻击一两个人。收拾掉一两人之后，就好对付多了。这五个家伙在失败之后落荒而逃。不管他们了，继续朝里走，在洞口深处发现了一艘海盗船，这时需要大家配合船上的敌人做一个考验反射神经的游戏：按照屏幕上提示的按键顺序将船上大炮中打出的炮弹反弹回去，大约十几炮的样子。然后船桅杆就会被轰断，到船上拿钥匙，顺便搜刮一下（注意有的桶里有敌人），原路返回到洞外面，通过另外一扇门就可以进入下个场景了。

狗狗王国■吉恩最后来到了游乐园的马戏团帐篷外面。这里到处都是吉娃娃，见了人之后并不害怕，还往你面前凑合……这是怎么回事？找遍这一带只发现一个人，他告诉吉恩，除他之外所有的人都被变成了吉娃娃。难怪这里的狗狗多得跟闹灾一样……

当吉恩正在寻找制造这一事件的元凶的时候，一个妖艳的身影出现了。不用说也知道，这位女子就是把马戏团里的人变成小狗的珊侬。看来要解决这一事件，必须把她打败才行。

Shannon Show■

BOSS：シャノン

与SM女王的恐怖对决……首先要注意的是，她的魔法棒十分恐怖，除了不好躲之外，一种带跟踪功能的魔法还可以把主角变成毫无攻击能力的狗狗（变成狗之后就只会叫了，居然连咬人都不会，郁闷），这时候必须远远地避开，不然被女王踹上一脚可够受的……如果跑到场地中间的话她会让笼子落下，这是就要强制和2个杂兵打（其中一个会变怪物）。和女王打的时候必须保持比较近的距离，见缝插针地攻击，活用破防和连续技。另外对女性的专用技——打PP在这里也是通用的。只要她往地上一趴，就有机会打了。熟练掌握她的行动规律之后，可以做到随趴随打（寒）。打败她之后，她居然召唤了一辆巴士逃走了。（这不就是大猩猩坐的那辆巴士吗？）

~ STAGE 4 ~

吉恩刚回到旅馆，奥莉维亚就要他去破坏一个机动要塞。也许是对这类没理由的要求已经习以为常了，吉恩让奥莉维亚好好呆在旅馆，自己连歇都没歇就踏上了寻找要塞的道路。

直径一千米的巨蟹■这里是恶人的机动要塞，从外形上看，像一只硕大的螃蟹。吉恩登上了要塞的外围，在这里的敌兵是几个扎着海盗头巾的女人，但是不要小看了她们。利用油桶先摆平一两个人，然后往前冲就可以了。

机器人大行进■要塞内部的敌人都变成机器人的样子，无



—艾尔维斯属于比较平衡的BOSS，在游戏中实际上并不难对付。

论外表还是声音，但是本质和原来的敌人是一样的，有的人依然会在死后变成怪物。对付他们（它们？）的方法和以前一样，小心拿铁棍的男子，其余的人倒没什么太难对付的。继续向前走就可以到达下一个入口。

御姐之吻■这里一开始有一个女子从对面的桥上逃过来，背后有人在追。这时需要用箱子把追她的人砸倒，帮助她逃跑。（这段情节和生化4里帮助Ashley从桥上逃脱那段有点像）女子成功逃过来之后，会给你拥抱和亲吻，气力全部回复。（Punisher？）之后可以来到桥的另一边，得到许多好东西。继续向前走，可以到达下个场所。（本关前三个场地基本上和清版过关游戏一样，一直往前冲就可以）

无论如何都要上帝之手■正所谓冤家路窄，吉恩在大螃蟹里又遇到了砍他手的那三个家伙。看来他们对上帝之手还是不死心，这回干脆连一对一的比试都不干了，直接对吉恩群起而殴之，除了反击，没有其他的办法。

BOSS：砍手三人组

这一次是混战，我方不能从他们身上占太多便宜，所以得考虑采用集中精力各个击破的战术。先用God Reel打倒绿衣的瘦子，再用God Hand将胖子揍趴下，最后把所有的箱子罐子都砸在那个女的身上，及时回复体力，一点点磨她的血就可以。只要掌握规律，灵活躲闪，利用冲刺攻击来瓦解她的耐力，很快就会出现QTE的提示，然后掀起PP照打就是了。反复几回合就可以把她打败。

三人组又一次被吉恩所打败，尽管他们对于上帝之手的执念很深，但是他们已经没有机会再去抢夺了。因为在他们身后，出现了一个更强大的猎取“上帝之手”的人……

你我都会被压扁■打败三人组之后，吉恩来到一个充满机关的地方。先干掉2个敌人，拉开机关就可以跳上去。这里的机械会向下猛压，先把这些东西打烂再扳动开关。注意开启开关的时候会有敌人出现，有的还会变怪物。打开三个开关之后，原先闭锁的门会打开。再向前走会有小游戏，还是打汽车，但是有敌人干扰。可以先把敌人踹下去之后再把汽车打烂，时间还是够的。最后再向前走，打败两个杂兵，进入下一场所。

铁桥上的时装秀■主角面前的铁桥上有两处缺口，需要扳动开关才能把上面的吊桥部分放下来。这时才发现原来站着许多在跳舞的人（怎么哪的人都跳那种变态二百舞……）对付他们最简单的办法是拿油桶砸过去，砸准的话至少可以使2人濒死。剩下的就好对付了。干掉这群人之后再往前走，打开第二个开关，又落下一群人，快步冲到桥那头，举起油桶便砸，然后挨个狠抽。遇上变怪物的敌人不用急，有一个火箭筒可以用。把增援的敌人也干掉之后，就可以进入前面的地点了。



—充电怪人依靠能量同主人公战斗，最后却落了个自食其果的下场。

电流击破 死亡格斗■这里的场地很简单，只要一直向前走，见到坡往上跳就可以。到了笼子里就会被锁住，然后就是和落下的敌人战斗。注意有的敌人会变成拿三叉戟的怪物，体形和威力比以前的怪物都高出不少。不过如果有气力的话用God Hand一顿拳就可以打败，所以不算是太难。前面的。第二个笼子才真正危险，因为笼子外壁是通电的，只要碰到就会受伤。不过在这里可以用吹飞攻击技将敌人轰到墙上，所以还算是比较公平。打过这两个笼子之后就过关了。

另外一只God Hand■一个戴墨镜的人出现在吉恩面前。他的左手有着和吉恩一样的纹身。难道他也是上帝之手的传人？他叫阿泽尔（**アゼル**），自称是奥莉维亚的未婚夫，是左手寄宿着“恶魔之手”（Devil Hand）的人。他寻找吉恩的目的，是为了得到他的“上帝之手”，从而得到最高的力量。吉恩被搞得一头雾水：奥莉维亚怎么会是他的未婚妻？他为什么要把灵魂出卖给恶魔呢？不过现在没时间去追究这些了，阿泽尔已经向他袭来！

BOSS：アゼル

和打其他人一样，首先要采取的是罐子战术。阿泽尔速度快，所以砸完他之后要立刻躲闪。此人的本领和吉恩一样，会躲避，会使用God Reel攻击，还会和主人公“对拳”，这时要连打按键，获胜的话可以给他一定伤害。最常用的一招就是远距离发“波”，连拳对他效果不大，冲刺攻击容易被他破掉，不推荐使用。在砸完他之后，用God Hand猛敲他一顿，如果赶上运气好的话还可以接QTE，不必担心他的血多，只要将他的体力扣掉一半，战斗就自动中止。

阿泽尔见识到吉恩的实力，知道“上帝之手”不是那么容易得到的，于是威胁了他几句就走开了。吉恩带着疑问继续向前走，现在的当务之急是找到机动要塞的控制室，至于其他的事情，回头再说吧。

巨大火箭筒的陷阱■这里只是杂兵而已。但是要注意一种新形态的胖子，这家伙如同战国里的石川五右卫门一般，背上背着大炮，而且还会趴在地上放“无双”（这个姿势更像BASARA里的扎比？）。只要及时躲开，问题就不大。场地上有油桶，活用的话可以减少麻烦清光这些杂兵之后就可以进入BOSS战的房间了。

候补天王 Dr. Ion■操纵巨型机动要塞的，是四大天王的候补人选——人称“四天王中第五人”的伊恩博士（**ドクターイオン**）。他的身体经过改造，通过吸收电的能量而变得强大。作为恶势力头目看中的人选，他的实力究竟如何呢？

BOSS：ドクターイオン

这个家伙根本就是个机器人嘛……一旦遭受攻击就会分裂，而且有3种不同的形态，分别是普通、钻头和火箭炮。无论哪个形态的威力都不小，但是火箭炮形态破绽最大，最容易受攻击。所以不要轻易地冲过去打。但是场地上也没有箱子，所以在这之前一定得把God Reel与God Hand加满。它唯一的弱点就是不会防御，所以抓紧机会给它强有力的攻击才是制胜之道。对于它的攻击必须灵活躲闪，一边拖延一边发动攻击，就可以将它打败。

~STAGE 5~

吉恩找奥莉维亚问起“恶魔之手”及其“未婚妻”的真相，奥莉维亚告诉他说，自己和阿泽尔是同一部落的人，当时她的父亲为他们订立了婚约，并且让他们一直守护“上帝之手”。但是后来阿泽尔窃取了上帝的左手，并且将其改名为“恶魔之手”。为了避免右手也落到他的手里，奥莉维亚的父亲让她带着右手逃了出去。其他的人都被阿泽尔杀害了。奥莉维亚带着仅存的上帝之手逃了出来，然后就遇到了为搭救她被砍掉右手的吉恩，她当然不能对自己的恩人见死不救，这只手自然就给他装上了。

吉恩安慰痛苦的奥莉维亚（哭得好假，演技太差），然后决定继续调查恶人的组织。这次奥莉维亚让他前往水上集市。

极恶！人间轮投■这里是一座水上城市，风景优美，如同威尼斯一般。只是……这里也有欺负良民的事情发生，一群恶棍正向一个沉在水里的人投放橡胶轮子，但是这轮子一落水就沉了下去，难道里边灌了铅不成……先把这些人收拾了再说吧。这里的地形优势也很不错，一个回旋踢可以把敌人踹到水里，省了不少事，就是拿不到钱和道具。所以是不是把他们打下去，还是由大家选择吧。干掉这几个家伙之后，溺水的人会给主人公新的神技“**ゴッド本垒打**”，用这招可以将敌人轰到天上变成星星。再向前走走，消灭敌人就会进入下个场所。

危险的陆地■这里虽然是陆地上，但是并不安全。穿过小巷之后，可以看到使用中国拳法、清朝打扮的武师。其中高个子的人会使蛇拳，其他的小兵也不弱，但是他们的防御力不高。所以这些人还是引到僻静的地方一个一个消灭比较好。小心会变怪物的敌人，其他地方没什么太麻烦的。

栈桥的圈套■吉恩来到一座吊桥跟前，首先他要应付的是两个杂兵。干掉之后可能会有怪物出现，地方狭窄，小心应付。打败他们之后猛击吊桥的桥板，就可以将吊桥放下来了。留神吊桥对面的敌人，将他们清理干净之后上船，朝目的地进发。

吉他现场演奏会■上船之后，首先要完成一个小游戏。操纵船头的炮台，将路上的敌船击沉。（也不知道这些船是谁的，如果不是坏人的船那打烂了算谁的……）之后一群人跳到船上，为首一人拿着吉他，难道是要在这里开演唱会吗？

BOSS：ラヴェル

实际上这个家伙的本事并不怎么样，攻击都比较好躲开，只是仗着手下一帮杂兵帮忙，才显得那么嚣张。所以在这里要先集中力量对付吉他男，可以先喂他一个God Hand，再用比较厉害的God Reel伺候他。打败他之后再清理剩下的杂兵，不算太难。只是船上有一个无辜的平民……注意别误伤到他就是了，不然的话，就为他超度吧……

水上贸易都市■打败吉他男之后上岸，终于来到水上集市。这里地形比刚才要复杂多了。但是主要还是那些杂兵。一直往前冲，到有铁门拦路的地方就要找钥匙了。钥匙在右边的房子里。将敌人尽量清理干净，拿到钥匙之后就可以开门了。

飞刀狙击手■这里的路很好走。先是遇到一群人在欺负平民，教训他们之后得到加血。再往前走是带人面锁的门，但是上边的建筑物上有两个飞刀杂兵，强行攻打的话很麻烦。这时要快速冲到右边的楼上，优先打击飞刀兵。然后可以直接跳下去，把门打开。在前边的台子上有加血，不想和敌人磨蹭的话可以直接冲过去。

明星返场■想不到吉他男在这里等着吉恩的到来。这次他居然叫了个帮手——一个打鼓的胖子。难道这是他们的返场演出？

BOSS：ラヴェル&ドビュッシ



首先向大家介绍一下这两位艺术家的名字：拉威尔&德彪西，他们在历史上是19世纪末20世纪初法国著名的作曲家。看来三上这次KUSO的人还真是不少啊。他们俩加起来威力大了不少，先摆平打鼓男。注意他的远程攻击是2HIT的，一发打完之后还有一发，不要刚躲开就往前冲，否则很危险。可以用花坛子砸他几下再接一个厉害的God Reel，这下他就差不多了。吉他男的打法和以前一样，只是这回场地宽阔，躲起来更容易。把他们都打倒之后还有一个朋克打扮的贝斯男出现，难道是吉他男的大哥？（不知道他叫什么名字，估计也是个作曲家，比方说同一时代的马勒……）按照同样的方法慢慢收拾他。在这之前应该留几个回复的道具，但是坛子里的东西是随机的，所以祈祷自己RP好一点吧。

电激桥！巨大陷阱■这里没有敌人，只有一个大铁球。现在需要不断地踢打，让它前进。回旋踢可以用，十字通背是最好用的。注意地上的电流，不要被电到。把球弄到最上面的位置之后球打开了，里面是一个胖子。趁他还晕晕乎乎的时候（刚才球滚了那么半天，不晕才怪）先来个毒针攻击，然后很轻松地将其打趴下。进门，过关。

艾尔维斯的逆袭■两次败在吉恩手下的艾尔维斯这次要洗雪过去的耻辱。他在变身之后成为一个巨大的怪物，威力比过去提高了不止一倍。吉恩这次能够再打败他吗？

BOSS：エルヴィス（变身后）

虽然变身后的艾尔维斯看起来很可怕，实际上他的防御力并不是很高。基本上他的进攻方式还是有比较大的破绽的。但是在打他的时候还是采取一击脱离战术比较好，一旦你觉得自己可以多打他两下的时候，那么你离挨打也不远了。把所有的God Reel和God Hand使在这里的话可以打掉大约一半的HP，然后就是慢慢磨他的血了。要好好利用场地上箱子和里面的东西，坚持一段时间，就可以把他打败。

艾尔维斯终于支撑不住，变回了人类的样子。他自知已经不行了，于是在临终时委托吉恩向珊侬转达他的好意。说实话，如果他不是恶魔一族的话，其实是一个很好的人……

艾尔维斯终于支撑不住，变回了人类的样子。他自知已



↑这一场景是对李小龙、猫王四和麦可杰克逊的致敬还是恶搞呢？

经不行了，于是在临终时委托吉恩向珊依转达他的好意。说实话，如果他不是恶魔一族的话，其实是一个很好的人……

~STAGE 6~

吉恩这次回到住处时间，正赶上精彩的一幕——奥莉维亚出浴。不过她手里的斧头可是不长眼的，所以还是不要再瞎想了吧……现在要做的事情是去调查SM女王珊依的下落，事不宜迟，吉恩连夜赶往阴气浓郁的矿山……

鬼山一夜■在这个月黑风高的夜晚，吉恩独自一人闯到恶人盘踞的山上。这里断崖很多，用吹飞攻击可以把敌人轰下去，除此之外就是要注意一些敌人的攻击方式。从本关开始出现的留着莫西干发型的高个子女暴徒攻击力和防御力都很高，是不好惹的角色。之后来到一片空地，将里面的敌人尽数消灭之后就会有一个衣着不伦不类的日本武士从一扇门里走出来。（门是哪里来的呢？这难道是在恶搞哆啦A梦？！）把他打败之后可以得到他的武士刀，用起来很方便，不要轻易用掉，留给那些血多皮厚的敌人。最后来到一处门前，里面的人却因为惧怕恶魔不敢开门。没办法，只好把外面的敌人全部清理干净，这样就可以进去了。

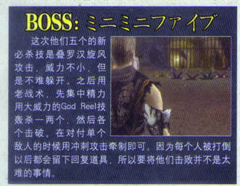
爆裂格斗男参上■进入大门之后向里走，看到右边有一扇门，但是进不去。左边有像监狱一样的铁栏杆，可以把栅栏上的铁栏杆拔下来当武器使，耐久度比木棍要大。向里面走可以遇到不少杂兵，挨个收拾掉之后得到钥匙。但是在回去的时候有一个身穿虎皮上衣的男人守在那里——这个人是那些暴徒的小头目？这个家伙主要依靠拳击技法来打斗，防御力极高。如果事先取得铁棍的话可以留在这里使用。一顿狂揍之后他的体力还有超过三分之二残留，所以God Hand和God Reel是不可缺少的了。其实这个角色最大的麻烦在于他的移动速度太快，所以最好把他吸引到比较狭窄的地方如牢房里，让他的拳脚不容易施展开。打倒他之后回到刚来时的铁门，进入下一地点。

崇拜恶魔的人■在这个洞里，有几个龙头一样的东西。需要用火把点燃。先清理这里的杂兵，尽量不要损血，把加血都留下来。然后用火把将满窟里的三个龙头全部点着。这时候会有一大群上等杂兵冲出来，他们的力量都很强大，一时不能全部消灭，有一个还会变怪物，所以要用必杀技。这时候留下的回复道具起作用了吧？消灭他们之后就可以进入下一地点了。

Shannon's Bed■这里是全部关卡唯一考虑动作要素和玩家RP的地方。前面的石头台子看起来很好过，实际上一个不小心就会擦着边缘落入深渊。把握好时间跳过去，但是前面仍然有一段路无法通过。但是看到旁边的机关了吗？那个胖子在打瞌睡，左边尽头有一只吉娃娃。首先得用脚下盆里的骨头引诱狗狗往右走，一直引到胖子那里，胖子会因为狗狗的惊扰而触动开关，吊桥落下，这回冲过去把这几个肥仔搞定就可以过关了。

新必杀技■变态五人战队再度登场，他们也要向吉恩复仇。想想这五个发育不全的家伙也真是不容易，既然他们想再次证实自己低下的体能与智商，那就成全他们一回吧。

BOSS:ミニミニファイブ



这次他们五个的新必杀技是叠罗汉旋风攻击，威力不小，但是不难躲开。之后用老战术，先集中精力用大威力的God Reel技轰杀一两个，然后各个击破，在对付单个敌人的时候用冲刺攻击牵制即可，因为每个人被打倒以后都会留下回复道具，所以要将他们击败并不是太难的事情。

奴隶果然爱皮鞭■这里是恶人奴役平民的地方。很多人被抓来做了奴隶，只要把看守的恶徒打倒就可以救下这些人。先干掉三个杂兵（1人可能变成怪物），继续往里走，打倒2个女兵和里面的两人，从奴隶那里得到3件道具，继续向前走。注意大石会滚下来，靠边躲开。再将最后的杂兵干掉，进入下一扇门。

行将就木的神经质老爷爷■

BOSS:サイコジジイ

这里有一位神经兮兮的老头子，看来应该是恶人中的一个军师级人物。他悬浮在半空之中，使用魔法攻击吉恩，并且不时召唤出小兵来围攻。这时候可以先用场地的箱子坛子什么的把他砸下来，然后上去狠揍即可。注意体力的保存，几回合下来他就撑不住了。

艾尔维斯的思念■清除面前的杂兵继续前进。这时那个偷了哆啦A梦门的武士又出现了。没办法，还得先干掉他。之后来到洞里面。这里有一座艾尔维斯的巨型雕像。不知是他自己建的，还是珊依为了表达对他的感情建造起来的。这里肯定有什么机关，首先打雕像下面的打火机，使火点着；再到雕像上面，扳动机关使雕像的雪茄在打火机上点燃，最后让石像吸烟，就会出现新的道路。在这期间会有不少找麻烦的杂兵，需要在解谜的过程中把他们清理干净。沿路向里走，又遇到了那个拳击手，这回只要把他打下悬崖就可以过关了。

一丝不挂的珊依■吉恩见到了珊依，并且向她转达了艾尔维斯的话。但是她看来对这个并不感兴趣。尽管如此，吉恩还是从珊依的眼神中感受到强烈的杀意。她是要为艾尔维斯报仇吗？

BOSS:シャノン



不要被这一章的标题蒙蔽了。所谓"一丝不挂"，实际上指的是珊依变成爬虫之后的状态……本来动作敏捷手段凌厉的SM女王在现出本相之后变得行动迟缓，所以可以先用罐子把她的体力削减一部分，然后就用各种必杀和上帝之手猛攻。除了投技不太好防御，需要用后空翻躲避之外，她的其他招数还是比较好对付的。一边躲一边打就可以把她击败。

珊依失败之后等着吉恩来做个了结，但是吉恩把惩罚她的机会留给了那些平时饱受欺压的奴隶们。只见愤怒的奴隶们拿着打人用的纸扇一步步走了过来，珊依的命运究竟如何，还真没人能说清楚……

~STAGE 7~

吉恩回到旅馆，发现奥莉维亚失踪了。一群暴徒出现在那里。真是俗套中的俗套，主人公如果不去英雄救美的话，这个故事岂不是永远没有结局？不过在动身之前，还是把屋里这几个碍眼的家伙清理了再说……

沙尘地狱的虚幻之塔■恶魔一族的老巢在沙漠里。荒凉的沙尘中一个个旋涡在吞噬着这里的生机，不过不小心掉进去的话还是可以挣扎出来的。这里有许多柱子，打开之后会蹦出一些以前见过面的小BOSS，把他们挨个收拾掉就可以了。（顺便说一声，上次因为电量不足被打败的机器人博士这次为了复仇，给自己装了一颗特大号的碱性电池，三上真是连KUSO广告的机会都不放过……）这里的杂兵是打不完的，所以要尽快摧毁所有的石柱。最后，天空会出现一座悬浮的金字塔，走到那下面就可以被吸进去。

空中金字塔■这里的杂兵还是很多，前前后后打过两三拨之后，武士又会出现。打败他之后就可以进入下一个地点。

为弟子复仇■这回登场的是刚才那个日本武士的师父。不过看他出场那两步，貌似比土地还不如……不要小看这个老头，他会使分身术，让你搞不清他的位置。这时候可以用罐子砸，也可以用冲刺攻击来破他的分身。只要注意躲避他的攻击，然后破防+连击就可以磨掉他的体力。打败他之后，终于来到金字塔的世界。

海市蜃楼之街■这里是一片沙漠，风沙中的城市……中央的大门又需要三个十字架才能开启。

首先向右走，遇见两个虐待平民的敌人，打倒之后得到第一个十字架。

随后往前走，右边房子中有两个莫西干女，打倒之后得到第二个十字架。继续往前，到门口发现3个敌人，打倒之后得到第三个十字架。

另外左边某建筑物的2层有小恶魔，可以玩迷你游戏。最后来到铁门之前，用十字架解开三个诅咒，进入金字塔的最深处。

四天王大将登场■在这里等待吉恩的是四大天王的头目贝鲁泽（ベルーゼ）。他要求吉恩将其打败，才告诉他奥莉维亚的下落。和恶魔的头目没什么好说的，一场恶战即将开始！

BOSS:ベルーゼ



这个绅士打扮的家伙变身后居然是一只苍蝇，真是好恶心啊……还是先用罐子砸，砸完之后用一个God Reel再来一次God Hand就可以把它的体力打掉一半，之后他变身为飞行状态（这个家伙很像生化CV和4代BOSS的合体），注意不要被它抓起来。多用紧急回避，然后就是利用积攒下的God Reel将其体力削减到死亡的边缘（当然了，如果能直接打死的话更好），然后抓住时机多来几次连击，差不多就该over了。

贝鲁泽临死的时候向吉恩透露了奥莉维亚的所在地，实际上，他的意思是让吉恩把"上帝之手"带到那里……

~STAGE 8~

死之恶寒■这里是通向最后BOSS所在的地方。路上都是时不时会变怪物的杂兵。你的任务很清楚，就是把这些家伙全部收拾掉。没有什么窍门可言，多用各种技巧，一路杀下去吧。

到了塔内，吉恩需要一层一层地向上走。路上有许多熟识的老朋友在这里等着。此外这里还有经典的小BOSS三连战：第一战是假面金刚（换了一身摔角服，但是还是那猩猩），第二战是肥胖的忍者，最后是一个穿着李小龙衣服的黑人。把这些家伙挨个收拾掉之后，就要进入最后的战斗了。

最后的圣战■吉恩在塔顶见到了奥莉维亚，但是她似乎被控制了。这时拥有恶魔之手的阿泽尔又出现了，为了抢夺上帝之手，他再一次向吉恩提出了挑战。

和上次相比，此次与阿泽尔的战斗才真算得上真刀真枪的较量。因为你所会的必杀他都会，所以不能对其掉以轻心。他发出"ゴッドハンド"的时候，千万不要被打中。见缝插针地打连击，总有打中他的时候。打掉他一半体力之后，他会爆发出真实的能力。这时候要小心提防，因为他的手也会爆出God Hand。坚持和他拼躲闪，就可以胜利。

之后最终的魔王撒旦（サタン，美版名为Angra）复活了，他吸收了阿泽尔的身体。虽然阿泽尔有野心，但是他不愿意自己被利用，于是在失去意识之前把自己的左臂扯断，抛给了吉恩。在那一刻，他到底想到了什么呢？

继承了恶魔之手与上帝之手的吉恩，在瞬间悟到了究极武艺"Wゴッドハンド"，就在此刻，他将与祸害世界的恶魔之王决一死战！

最终BOSS:サタン

撒旦有2条体力，所以这场战斗将是一场苦战。这时吉恩的能力是全满的，所以可以立刻引发God Hand，一顿猛攻之后接"Wゴッドハンド"和"ゴッドハンド"，基本上可以打掉一半的HP，然后就是拖延战了。在撒旦用右手攻击的时候用回转踢还击，它吐出红色球体的时候，掌握好时间用打攻击反弹回去（时间把握很重要，把握不好的话就躲开，不必勉强）。它每次放出杂兵的时候，把杂兵打倒一定会获得回复道具。所以成功在于坚持，只要把体力保持住，就可以取得胜利。

恶魔之王被消灭了，一切恢复了平静。奥莉维亚和吉恩一起离开了危险的地方，继续他们的冒险生活。按照奥莉维亚的说法，现在吉恩已经拥有两只"上帝之手"的力量，如果不继续履行责任的话，就要把他的两手都砍掉（大汗）。他们在以后的旅途中会有什么样的经历呢？没有人知道，因为没有人敢知道…（全剧终）

通关后的特典■通关一次之后，金钱、武功和各项数值都是不能继承的，所以什么都得重新开始。不过商店里多了几项原来没有的新招，都可以自由购买。在商店里可以换衣服、听音乐、观看动画，另外游戏还追加了一个HARD难度，如果你觉得NORMAL不够BT的话，就重新选择个难度，继续挑战自己的忍耐限度吧。

游戏中全部的Technique与God Reel一览

TECHNIQUE技一览表

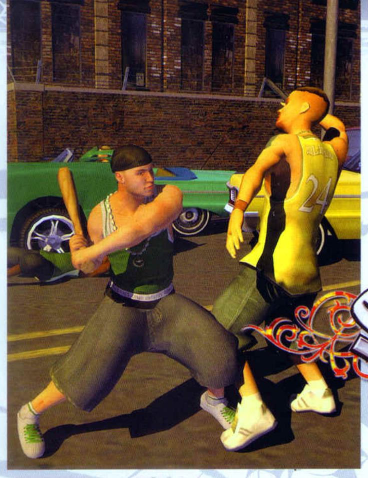
№	技名	攻击力	备注	价格	入手方法
1	左ジャブ1	3		——	初期技
2	左ジャブ2	6		6000	商店（STAGE2）
3	左ジャブ3	6		6000	商店（STAGE7）
4	左フック1	4		—	初期技
5	左フック2	9		6000	商店（STAGE3）
6	左フック3	15		10000	商店（STAGE7）
7	左アッパー1	—		——	初期技
8	左アッパー2	12		8000	商店（STAGE4）
9	左アッパー3	20		12000	商店（STAGE8）
10	左チョップ1	9		5000	商店
11	左チョップ2	18		9000	商店（STAGE3）
12	ストレート1	4		—	初期技
13	ストレート2	8		6000	商店（STAGE2）
14	ストレート3	15		10000	商店（STAGE6）
15	刚ストレート1	8		2000	商店
16	刚ストレート2	16		8000	商店（STAGE3）
17	刚ストレート3	16		12000	商店（STAGE6）
18	右フック1	5		2000	在始まりの场所得到
19	右フック2	9		5000	商店（STAGE3）
20	右フック3	14		8000	商店（STAGE6）
21	右アッパー1	8		2000	商店（STAGE1）
22	右アッパー2	10		5000	商店（STAGE6）
23	右アッパー3	15		8000	商店（STAGE7）
24	右チョップ1	10		6000	商店（STAGE1）
25	右チョップ2	20		10000	商店（STAGE4）
26	エルボー	10		4000	商店
27	回转エルボー	4・4	一次攻击命中2HIT	5000	商店
28	回转エルボー2	8・8	一次攻击命中2HIT	8000	商店（STAGE4）
29	回转エルボー3	12・12	一次攻击命中2HIT	10000	商店（STAGE7）
30	右里拳	4	防御破坏技	8000	商店
31	左里拳1	8		4000	商店（STAGE1）
32	左里拳2	16		7000	商店（STAGE5）
33	ワンツーパンチ	4・3	一次攻击命中2HIT	5000	商店（STAGE2）
34	パンチラッシュ・快	4・4・6	一次攻击命中3HIT	8000	商店（CLEAR后获得）
35	パンチラッシュ・速	5・5・7	一次攻击命中3HIT	10000	商店（STAGE4）
36	パンチラッシュ・电	6・6・10	一次攻击命中3HIT	12000	商店（STAGE6）
37	パンチラッシュ・射	8・8・10	一次攻击命中3HIT	18000	商店（STAGE8）
38	正拳突き	16	蓄力攻击	14000	商店
39	マッハジャブ1	3×5		15000	商店（STAGE3）
40	マッハジャブ2	6×5		22000	商店（STAGE8）
41	ビートナックル1	18	防御破坏技	11000	商店（STAGE4）
42	ビートナックル2	35	吹飞攻击	14000	商店（STAGE7）
43	寸剄	25	吹飞攻击	10000	商店（STAGE3）
44	寸剄・改	50	吹飞攻击	22000	商店（STAGE7）
45	Wハンマーパンチ	16・24	浮空/吹飞攻击	20000	商店（STAGE6）
46	トリプルエルボー	6・6・10		13000	商店（STAGE4）
47	发剄	60	防御不能/吹飞攻击	32000	商店（STAGE8）
48	ローキック1	6		—	初期技
49	ローキック2	12		6000	商店（STAGE4）
50	右回し蹴り1	12		—	初期技
51	右回し蹴り2	20		10000	商店（STAGE4）
52	右回し蹴り3	28		15000	商店（STAGE7）
53	左回し蹴り	18		—	初期技
54	左サイドキック1	10		—	初期技
55	左サイドキック2	20		10000	商店（STAGE4）
56	左サイドキック3	30		15000	商店（STAGE7）
57	右サイドキック	16		6000	商店（STAGE2）
58	左ショート・ニー	4		5000	商店
59	右ハイ・ニー	10		11000	商店（STAGE5）
60	J・ニー	28	浮空	13000	商店（STAGE6）
61	水面蹴り	6	上段攻击回避	9000	在エルヴィス邸得到
62	右后回し蹴り	36		13000	商店（STAGE5）
63	踏み-み回し蹴り	30	吹飞攻击	12000	商店（STAGE3）
64	ソバット	9	防御破坏技	8000	商店（STAGE2）
65	ダッシュソバット	20	吹飞攻击	12000	商店（STAGE6）
66	逆フックキック	28		10000	商店（STAGE3）
67	とび后回し蹴り	18	防御破坏技	9000	商店（STAGE3）
68	とび后回し蹴り・改	26	吹飞攻击	10000	商店（STAGE6）
69	酒打拳1	9		6500	商店（STAGE2）
70	酒打拳2	18		10000	商店（STAGE5）
71	醉拳两手开	8	上段攻击回避	8000	商店（CLEAR后获得）
72	醉酒右拳	8	防御破坏技	10000	商店（STAGE5）
73	背醉の拳	18	上段攻击回避	6500	商店（STAGE5）
74	十字通背	22		10000	商店（STAGE5）
75	大扇拳	19	浮空	11000	商店（STAGE6）
76	南升拳	23	浮空	20000	商店（STAGE6）
78	右幻影拳	15	上段攻击回避	15000	商店（CLEAR后获得）
78*	左幻影拳	12	上段攻击回避	12000	商店（STAGE6）
79	酒乱三脚	10×3	上段攻击回避	7500	商店（STAGE5）
80	泥醉倒脚	25	上段攻击回避/吹飞攻击	7500	商店（STAGE5）
81	片手倒立脚	20	浮空	11000	商店（STAGE4）
82	连环腿	5?10	浮空	9500	商店（STAGE4）
83	摆涟跳脚	35	吹飞攻击	10000	商店（STAGE5）
84	醉拳踵落	25	浮空	10000	商店（STAGE5）
85	地翔连脚	10?15	浮空/上段攻击回避	90000	商店（STAGE7）
86	サマーソルト	14	浮空	8500	商店（STAGE3）
87	ピンタキック	5×3		8000	打败Shannon后得到
88	スリーサイド	6×6		10000	商店（STAGE4）
89	とび三段蹴り	8×3	浮空	18000	商店（CLEAR后获得）
90	バックヒザ狙い	25	吹飞攻击	9000	商店
91	カンガルーキック	15	浮空	9000	商店
92	アクロバットキック	20・20	防御破坏技/吹飞攻击	12000	商店（CLEAR后获得）
93	きりもみキック	25	吹飞攻击	—	初期技
94	ガードブレイク1	2	防御破坏技	—	初期技
95	ガードブレイク2	5	防御破坏技	8000	商店（STAGE3）
96	タメ・アッパー	6	浮空/蓄力攻击	—	初期技
97	タメ・アッパー2	8	浮空/蓄力攻击	8000	商店
98	タメ・アッパー3	12	浮空/蓄力攻击	12000	商店（STAGE4）
99	タメ・アッパー4	16	浮空/蓄力攻击	20000	商店（STAGE7）
100	传说のチョップ	10	ピヨリ		电流击破デスマッチ
101	社长パンチ!!	10	エルヴィス战后获得		
102	ゴッドジャブ	20		35000	商店（CLEAR后获得）
103	ゴッドストレート	25		40000	商店（CLEAR后获得）
104	ゴッドフック	30		45000	商店（CLEAR后获得）
105	ゴッドアッパー	35		50000	商店（CLEAR后获得）
106	左ゴッドチョップ	28	防御破坏技	45000	商店（CLEAR后获得）
107	右ゴッドチョップ	30	吹飞攻击	50000	商店（CLEAR后获得）
108	ゴッドエルボー	20	防御破坏技	55000	商店（CLEAR后获得）
109	ゴッドロウ	20		35000	商店（CLEAR后获得）
110	ゴッドナックル	50	防御不能/吹飞攻击	50000	商店（CLEAR后获得）
111	ゴッドブレイク	25	防御破坏技	35000	商店（CLEAR后获得）
112	ためゴッド	30	浮空/蓄力攻击	100000	商店（CLEAR后获得）
113	正拳ゴッド突き	40	蓄力攻击	600000	商店（CLEAR后获得）
114	ゴッド爆裂拳	100	蓄力攻击/防御不能	400000	商店（CLEAR后获得）

※注1■以上技表为笔者攻关时总结，但是游戏内一些招式的获得有一定随机性。

GOD REEL技一览表

类型	技名	攻击力	消费点数	入手方法	价格
直进系	突神	100	1	初期技	—
直进系	打上げ花火	130	1	人间花火でパーティー・事件	—
直进系	突神2	200	1	商店	10000
单体系	ゴッドジダンダ	140	1	初期技	—
单体系	ドラゴンキック	400	2	毒チワワ事件/商店	5000
单体系	ぴよハンド	80	1	危险！・チクチク桥事件	—
单体系	武斗神拳	180	1	商店	6000
单体系	1インチパンチ	200	1	商店	7000
单体系	闪电手	500	2	恐怖のアトラクション	
单体系	ゴッドジダンダ2	240	1	商店	8000
单体系	蹴り岚	280	1	商店	8000
单体系	ゴッド本垒打	700	2	极恶!!人间投げ轮事件/商店	13000
单体系	龙穿脚	320	1	商店	10000
单体系	死连脚	320	2	商店	10000
单体系	天魔乱舞	320	2	商店	15000
范围系	ゴッドインパクト	90	1	初期技	—
范围系	ゴッドインパクト2	400	1	はげ山の一夜事件	—
范围系	タイフーンアタック	160	1	商店	9000
远距离系	两断波	80	1	初期技	—
远距离系	ワイルドピッチ	280	2	初期技	—
远距离系	ハリケーンチョップ	140	1	商店	8000
远距离系	ゴッドハンド	1500	3	商店	30000
回复系	ゴッド瞑想	HP30%回	2	商店	15000
回复系	真・ゴッド瞑想	HP100%回	3	商店（CLEAR后获得）	100000
回复系	ゴッドチャージ	テンションUP	1	商店（CLEAR后获得）	30000
回复系	真ゴッドチャージ	テンションUP	2	商店（CLEAR后获得）	50000

※注2■在二周目可以在商店购买所有招式和神技，再在游戏中完成任务可以得到钱。



激性了。在你的兄弟们往卡车上装毒品的时候，你必须在一定的时间限制之内保护卡车。警察会不断地涌来，你要将他们全部打倒。随着消灭越多的警察，警察对你的注意程度也会不断上升，投入的警力越来越多，装备越来越高级，最后甚至有可能出现直升飞机等等。如果你有火箭筒的话可以把直升飞机打下来。完成这一步骤之后，你必须把装满毒品的卡车按照地图上的指示开到目的地去。这可并不是一件容易的事情。因为在刚才的那一番激战之后，警察对你的注意程度已经提升到了五星以上，一路上你会遭到无数警察的围追堵截。如果有可能的话，开到Forgive and Forget



者并保住自己的小命回到大本营。一个好消息是在这一段过程中你拥有很多种弹药无限的武器，你可以尽情地用他们收拾敌人。一个不错的方法是使用燃烧弹不停地往自己的车后方投掷——你不需要瞄准敌人的车辆，因为他们会紧追

Saints Row

《圣徒的争斗》的游戏流程任务安排比较有特色，它分为四条主要的分支，你可以自由安排每一条分支的完成顺序。本期攻略接续上期，为您带来全部的任务说明。 **□文/荇莱**

X360	游戏原名：SAINTS ROW			
	THO	59.99美元	2006.8.29	
动作	媒体	美版	1-12人	4M



第三街圣徒初出茅庐，掀起黑道腥风血雨 征服四大帮派，打出属于自己的一片天空

Los Carnales分支

STRENGTH IN NUMBERS

开始这个任务之前首先确保你手中有火箭筒。你只需要一发火箭弹，但是如果能够多准备几发的话会对让这个任务变得更容易。由于上一个任务中你将追踪你的Los Carnales的人带回了教堂，现在他们开始疯狂地对教堂进行攻击。你需要做的就是使用各种武器，打倒所有来袭的敌人，保卫教堂。你可以直接对敌人的车辆进行攻击，在敌人下车之前就把车子打爆，或者你也可以等敌人下车之后再瞄准他们开火——总之不管怎样，这里敌人会不断地涌来，因此你自己需要注意利用好掩护，千万不要蛮干。打倒敌人之后拾取他们所掉落的武器，用来补充你自己的弹药，不然的话你的子弹很容易会用光。在战斗过程中你会接到Julius的呼叫让你去帮忙防守教堂的北侧。总之你要干掉所有的敌人，阻止他们攻击3RD Street Saints大本营。经过一段时间的战斗之后，Victor又登场了。即使你在上一个任务中击毁了他的卡车，他还是一样会开着车子出现。这时候掏出你的火箭筒，用一发火箭弹轰掉卡车。你会看到Victor虽然身上着了火但居然还是活了下来。他从车子里逃出来之后，你还需要给他补上几枪将他干掉。不必担心，此时的他就像被拔了牙的老虎，基本上不会构成什么威胁，你可以轻松地击倒他。把Victor干掉之后，Los Carnales少了一员最为得力的干将，相信他们的气数也将尽了吧。接下来为下一个任务做好准备吧。

Los Carnales分支

POSSESSION WITH INTENT

这一关的难度不小，开始之前要有心理准备，运气不好的话也许需要重复尝试好几次才能顺利完成。首先进入有绿色箭头标示的那辆车，按照地图上的指示将它开到车库，给它装上一颗炸弹。接下来你有1分45秒的时间把这个“移动炸弹”弄到警察局去。注意屏幕左上角的槽，那表示你车上炸弹的稳定程度。无论你发生了什么撞击，都会让炸弹稳定程度下降，如果下降到零炸弹就会爆炸，车里面的你当然也就一命呜呼了，因此小心驾驶吧！时间限制还算充裕，不必太过急促。来到目的地之后将车子开到光圈标示位置。

接下来的部分可就很有刺的店去清理一下吧。不过，你所驾驶的卡车耐久度很高，一时半会也不至于被击毁，因此只要你驾驶技术还过得去的话，应该可以顺利开到目的地。

Los Carnales分支

HOUSE CALL

好了，这下该开始着手对付Lopez兄弟了。开始这个任务之前你可以利用你的领导技能去招募一些兄弟，带上他们作战，可以对你完成这个任务有一定的帮助。按照地图的指示来到Angelo的别墅，当你到达之后，你必须找到Angelo并把他干掉。不用说，在这里当然有一大堆的Los Carnales爪牙守卫，你得先把这些家伙都收拾掉。首先清理掉别墅外围的杂兵，然后冲进屋里。小心地利用墙角的掩护干掉沿路的敌人，从楼梯上二楼，并且从阳台出去。沿着阳台再走过几道门之后，你会发现Angelo的身影——你并不需要动手把他杀死，因为靠近他之后就会自动发生一段剧情。剧情动画结束之后，你和Dex一起从Los Carnales的地盘逃了出来。敌人发了疯似的追踪你，你必须消灭追击在你后面，然后很有可能就会被燃烧弹击中。总之，这里的难度并不算高，可以轻松通过。

Los Carnales分支

WHAT GOES UP

任务开始之后你有2分30秒的时间开车到机场，由于这里会让你驾驶Dex的车前往，而这辆车子的速度相当快，因此不用太担心时间问题。来到机场之后，换成由Dex驾车，而你则负责开火消灭敌人。你会得到很多无限弹药的武器，尽情地使用吧。有很多Los Carnales的人会驾车对你进行追击，可以使用火箭筒或者自动步枪干掉他们。这里比较有威胁的是道路两边的屋顶或者集装箱上有很多手持火箭筒的敌人，如果你连续被火箭筒攻击到的话你的车辆可能会很快被摧毁。因此最好及时将手持火箭筒的敌人消灭。这里建议使用自动步枪对付他们，火箭筒由于发射速度太慢，很难打准。在手持火箭筒的敌人旁边通常都有白色的油罐，可以通过扫射将其引爆，直接将敌人炸死。最后你会看到你需要击毁的飞机，它已经在跑道上准备好起飞，并且很快就会开动了。此时，任何其它的武器都无法在飞机起飞之前将它击毁，只有用火箭筒命中它三次才能完成这个任务。由于飞机和你所在的汽车都在高速移动，而火箭筒的发射速度又很慢，因此这并不容易做到。最好的方法是尽早做好准备，当飞机刚刚出现在你的视野当中的时候，它是暂时还没有

开始移动的。这时候射击固定目标，难度就小得多了。抓紧时间的话，你最多可以连续命中它两发。接下来只需要再击中它一次就行，只要练习一下，就应改能够顺利完成。完成这个任务之后，Los Carnales的势力被彻底消灭了！

Los Carnales分支

STRONGHOLD

Stronghold（要塞）任务也就是抢占其他帮派势力的地盘。当你完成了某个任务分支中的一些任务之后，对应势力的Stronghold任务就会出现。此时打开地图就可以看到某处出现了一个代表该势力的图标，表示Stronghold任务地点。不过你不会接到关于Stronghold任务的电话提示。一般来说，到指定地点将那里的敌人全部干掉就可以夺取这块地盘，某些Stronghold任务还需要你完成一些特殊的事件。夺取地盘之后，你就能够从这块地盘得到收入，也可以在附近存储游戏进度。Stronghold任务与大多数主线任务没有关系，你可以不去做Stronghold任



务而一直完成主线任务。但主线任务中每个分支的最后一个任务都必须你完成了对应势力所有的Stronghold任务之后才会出现。因此，想要达成游戏最终的结局的话，还是必须把所有的Stronghold任务都做完的。

Factories District, Fox Drive – Fox Drive Weapons Plant

来到目的地之后，首先击毙所有Los Carnales的匪徒。工地上一共有14个敌人，他们的头上都有红色箭头标记，分布在几个区域。首先在入口附近的汽车旁边有三个，击毙他们可以拿到一把狙击步枪。接下来干掉左边小土坡上的两个敌人。绕过小土坡之后，在几辆停放的汽车附近还有几个敌人。需要注意的是原处厂房附近的高塔上有两个持狙击枪的敌人，一个在塔顶，一个在楼梯中央，用你刚拿到的狙击枪把他们射杀。消灭工地中所有的敌人之后，厂房的大门便打开了，又会有一批敌人出现。冲进厂房把所有的敌人干掉之后，可以看到左侧有一扇小门前有一个蓝色的光圈。进入光圈之后就会自动得到几颗定时炸弹，并且得到下一步任务的指示：在工厂中的指定位置装好四颗炸弹，将工厂炸毁。安放炸弹的位置都有蓝色的光圈提示。第四个炸弹的安放地点可能比较难以找到：你必须登上最高层，从旁边的小门出去来到楼顶，然后跳到附近的一根铁管上，沿着铁管一直爬到最顶层的水塔顶端，炸弹安放地点就在哪里。放好所有四个炸弹之后会出现35秒钟的倒计时，你必须在倒计时结束之前离开地图上红色圆圈表示的范围，才不会被爆炸波及。逃离的时候会有一些敌人阻拦你，不要恋战，赶快跑掉吧。

Factories District, Black Bottom – Black Bottom Refinery

要完成这个Stronghold任务你必须找到指定地点的所有Tag（喷漆）位置，用喷漆的方式试图抹掉所有的标记。需要涂抹的位置会有蓝色的光圈表示，开始涂抹之后，屏幕上会出现各种按键和摇杆动作的组合，你必须按照提示输入正确的指令，才能完成涂抹。最后一个涂抹的位置需要穿过铁轨才能找。

Docks and Warehouse District, Stoughton – Stoughton Shipyard

这个任务也很简单。你需要在时间限制之内把六个装有毒品的货柜推倒水里面去。开始之后进入旁边的机车，然后迅速将附近的货柜推到水里。每当你推下一个货柜，你会获得20秒时间。只要动作稍微快一些，应该不成问题。推下全部六个货柜之后就完成任务了。

Docks and Warehouse District, Charlestown – Charlestown Warehouse

来到这个Stronghold任务的地点之后你首先需要干掉六个在那里守卫的Los Carnales爪牙，目标的头顶上都有红色箭头标示。然后，你必须防卫这个地方2分钟的时间。更确切地说，你需要在敌人的攻击下存活两分钟的时间。你并不需要阻止敌人到达什么位置，或者杀死一定数量的敌人，只要保证你自己活着就可以了。因此，如果情势不妙的话不要太逞强，找个角落躲避一下再说。经过两分钟之后，敌人的头目就会登场了。他们会使用火箭筒向你攻击，如果你被打到的话自然就小命不保了。好在火箭筒发射速度比较慢，你可以使用走之字路的方法接近他们，然后利用霰弹枪等近程威力比较大的武器把他们迅速杀死。建议不要躲在远处用其他武器与他们对射，因为火箭筒爆炸的威力很强，有时候即使你躲在掩体后面也有可能被炸到。击倒所有的敌人头目之后，这个任务就完成了。

Barrio District, Cecil Park – Cecil Park Drug Lab

这个任务中你必须破坏掉工厂的设施。首先一路杀入室内，顺着楼梯向上，来到一条断裂的横梁旁边，你可以跳过断裂处来到另外一边。消灭所有敌人，并且破坏掉设施。附近的屋顶上一共有九个敌人，你可以用狙击步枪把他们一一射杀。最后，还会出现敌人的援兵，你要把其中的小头目都干掉。敌人会集中在一处，如果你有火箭筒的话，可以一次消灭数个敌人。

VICE KING分支

AISHA'S FAVOR

你接到Johnny的电话说有几个姐妹被Vice King的人绑架了。任务开始之后找一辆车（在你旁边应该就停着一辆），然后按照地图上的路线指示，找到绑架者的车子，应该拐过一个弯就能找到。注意敌人的车辆有大小两个红圈范围表示，如果你进入小红圈的范围就会被敌人发现，任务失败。而如果你离开大红圈范围太久的话，也会被他们甩掉。因此这里要控制好速度，保持合适的距离。跟踪一段距离之后，来到了敌人的基地。剧情动画结束之后进入敌人的基地内部，把守卫在这里的敌人干掉。在房间最里面找到了被绑架的几个女人，但是她们被锁在一个小房间里面，没有钥匙无法打开。她们告诉你，拿着钥匙的人在Tee'N'Ay酒吧。接着出来按照地图的指示来到Tee'N'Ay酒吧，注意酒吧里有多个敌人，其中还有手持霰弹枪的，不要贸然冲进去，否则可能会被很快干掉的。杀死头上有红色箭头标志的敌人，捡起他掉落的钥匙，回到原来的地方把那三个女人救出来。此时Vice King的援兵也赶到了，保护这几个女人冲出去吧。如果有女人被打倒，只要到她旁边按Y键就行。开车把她们送回到教堂就能完成任务。另外，这几个女人也能够捡起敌人的武器来自卫，所以还是不难护送回去的。

VICE KING分支

TO KINGDOM COME

Aisha原本是Johnny的好友，但是后来脱离了帮派，进入了歌坛。并且成为了一个小有名气的歌星。但她没有想到的时候，她所签约的唱片公司其实是由Vice King所控制的。为了摆脱这家唱片公司，她不得不求助于Johnny。这个任务当然就交给你了。首先找一辆车子，带上Aisha沿着地图上的指示来到指定的车行。车行老板会为你的车上装上C4炸弹。这东西可不是好玩的，如果你开车的时候发生剧烈碰撞的话可能就会发生爆炸。不过话虽这么说，其实也没有那么可怕。在屏幕的左上角有一条槽表示炸弹的稳定程度。如果你发生碰撞的话稳定程度槽就会下降，如果下降到零的话当然就会爆炸了。由于这个任务的时间限制并不苛刻，所以只要你小心驾驶，多多注意红绿灯，应该就不会有什么问题。其实你的车子还是比较经得起碰撞的，只要不是太剧烈的撞击



就行，一般的碰撞并不会让稳定程度槽下降太多。路上经过大桥的时候会发现道路被一辆油罐车堵住了，附近还有不少警察，这里小心一点从右边的空隙开过去，也不要招惹到警察，不然在这种情况下被警察盯上了可就是死路一条了。按照地图指示的路线，把Aisha一直送到唱片公司，会有一段剧情表示她进入公司之后来了个金蝉脱壳，然后随着一声巨响，唱片公司成为历史了。

VICE KING分支

ALWAYS USE PROTECTION

这个任务要与Vice King的人正面交战了。首先找到在地图上以红色方块标示出来的四辆Vice King成员所驾驶的汽车，找到之后开车撞击他们，让他们的车停下来，然后他们就会下车，接着把他们干掉就行了。然后，地图上会出现新的任务地点提示，沿着提示的路线来到Brothel旅馆。到达目的地之后，你会看到小地图上满是代表敌人的红点：一场厮杀在所难免了。

你的目标一共有14人，在地图上以红色的方块（或者三角，如果他们之间与你有高度差的话）表示。这14个人大都在旅馆内部。而其它的红点则表示普通的敌人，并不是必须杀死的，不过要想进入旅馆你也只能把他们先全部清理掉。小心利用掩体的掩护，将敌人各个击破。由于敌人数量太多，千万不要贸然前冲。如果自己损失较多体力的话，就要及时吃下食物补充，或者找个安全的地方躲起来等体力自动回复。杀入旅馆之后在楼上楼下的每个房间四处搜索一番，把所有的目标全部干掉。由于这些敌人都分散在不同的房间，因此应该



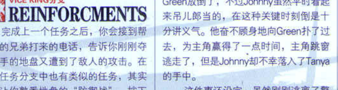
不会有太大的问题。不过我在这里碰到了一个Bug，其中有一个目标虽然显示在地图上，但是在游戏中却无法找到。仔细找了半天，原来他卡到了墙壁里面，无法攻击到他。大家如果也碰到同样的情况，也只有读取进度重新再来这个办法了。

江湖凶险，危机四伏，一切全凭实力说话！盗亦有道，患难情真，好汉也要手足相帮！

VICE KING分支

REINFORCMENTS

完成上一个任务之后，你会接到帮派里的兄弟打来的电话，告诉你刚刚夺取到手的地盘又遭到了敌人的攻击。在其它任务分支中也有类似的任务，其实就是让你熟悉地盘的"防御战"。按下Start键进入菜单，打开地图界面，可以看到有一块区域正在不断闪烁，表示正在遭到敌人的攻击。当一块地盘遭到敌人攻击的时候，你无法从这块地盘上得到收入，而且当你进入这块地盘的时候也会不断遭到敌人攻击。要把地盘夺回来，要讲这块地盘上所有的敌人小头目



全部干掉，他们会在小地图上以红色的方块或者三角表示。找到他们之后可以看到他们头顶上有醒目的红色箭头。干掉所有敌人头目之后，就可以重新夺回这块地盘了。每当你在游戏中取得一块新的地盘的时候，过一段时间这块地盘就有可能遭到敌人的攻击，然后就必须去夺回来。每一块地盘最多只会遭到一次攻击，因此将它夺回之后就不必再担心它的安全了。此外如果一块地盘遭到攻击之后很长时间你没有赶到，也可能失去它。

VICE KING分支

BEST LAID PLANS

从之前的一些线索中，Johnny和Dex发现一个原本属于自己帮派的名叫Tanya的女人似乎与Vice King之间有联系。为了调查线索，必须到Vice King的一个基地：废弃的警察局找到Tanya。找一辆车子，按照指示来到目的地点之后，下车把周围把守的敌人全都干掉，然后从废弃警局的大门冲进去。在警察局内部还会碰到不少敌人，不过大都是一两个一组分别出现，并不会一拥而上，因此难度不高，我在这里只用手枪就搞定了。按照小地图上图标的指示，到楼上的房间找到Tanya，没想到中了埋伏。原来这个恶毒的女人已经和Vice King的人勾结起来了。主角和Johnny被Tanya的帮手Green放倒了，不过Johnny虽然平时看起来吊儿郎当的，在这种关键时刻倒是十分讲义气。他奋不顾身地向Green扑了过去，为主角赢得了一点时间，主角跳窗逃走了，但是Johnny却不幸落入了Tanya的手中。

这件事还没完，虽然刚刚逃离了警察局，但是周围还有众多敌人。此时你接到了电话，让你赶回教堂商量下一步的策略。既然如此，赶快找一辆车子回到教堂去吧。不过这一路可并不会很轻松，因为警方对你的注意程度和Vice King对你的仇视程度都已经相当高了，在回去教堂的途中会遭到他们两方势力的追击。再加上这段路的距离颇长，所以还是相当危险的。这里没有别的办法，最好能找到一辆比较快的车，尽量地以最快速度逃窜吧。千万不要与追击者纠缠恋战，因为你是不可能把他们全部消灭的。蒙头狂奔，把所有敌人都甩到身后才是正确的生存之道。回到教堂之后进入光圈标示的地点完成任务。

VICE KING分支

GREEN WITH ENVY

大家商议了一番，决定先着手把Johnny从Tanya那里营救出来。由于不知道Tanya关押Johnny的地点，因此必须先使用一点计策。按照地图的指示，来到Tanya所在的一家唱片公司门口，会有一段动画表示Tanya的加长型大轿车停在了公司的大门之外。Tanya会让轿车过一段时间来借她，接下来之后轿车就开走了。赶快追上前去，让轿车停下来（你可以把车开到它的前方堵住它的去路），然后把司机干掉。接下来你进入到轿车中，假装成Tanya的司机，回到唱片公司把Tanya接出来。

接下来Tanya会要求你开车带她去服装店买衣服。然后她还会要求你送她去武器店买一些武器。这两个地点都会在地图上有提示，不难找到。不过在Tanya进入武器店的时候，你会接到电话，说Troy的一些手下为了给Johnny报仇，想要干掉Tanya。这些兄弟并不知道你的计划，为了避免被他们破坏计划，必须甩掉他们，但不能将他们杀死。为了做到这一点，只要尽快提高车速把他们甩开就行了。接下来你送Tanya回到她的住所。一段剧情动画之后你进入了住所内，并且把Tanya打晕了。你要在住所内找到Green和被他抓住的Johnny，当然还有其它一堆杂兵需要处理掉。在楼上找到Green，他使用一支霰弹枪，攻击力较强，而且他的体力也很高。最好在他开火的时候躲起来，等他上子弹的时候再对他进行攻击。把他打倒之后救出Johnny，完成任务。

VICE KING分支

3RD STREET VICE KINGS

被Green整得很惨的Johnny自然是极为不爽，迫不及待地想要找Vice King报仇，不过Dex却想出了另外一个主意，给Vice King更有效的打击。因为Vice King和警方一直有勾结，所以经常受到警察的庇护，想要对付他们必须顾虑到这一点。因此，首先就要打破Vice King和警察之间的同盟关系。你和Johnny一起穿上了Vice King的衣服，假冒Vice King的人去街上胡作非为。首先随便做点打砸抢的勾当，让警方对你的注意程度提升到二星以上。此时就会有新闻车出现，说明你引起了关注。接下来再按照地图上的指示来到商业区，到商店中把头顶有红色箭头指示的店员干掉。在这个过程中警方的注意程度会不断提升，对你进行追捕的警察会越来越多，武器装备也会越来越强，要小心保护自己。如果Johnny被打倒的话，赶快到他身边按Y键就能把他救起来。干掉两个店员之后，接下来你要推倒一个雕像，制造更大的混乱。按照指示来到指定地点，你会看到旁边有一个绿色箭头，指示出一段斜坡。这里你最好准备一辆速度较快的车子，全速沿着斜坡开上去，开到斜坡尽头之后腾空而起，飞跃前面的水池，撞击到一个保龄球形状的雕像上，将它撞倒。最后，按照地图的指示找到一辆重型的推土机，开动推土机，找到一个雕像，把雕像推倒。这下，你和Johnny已经成为了全城的公敌——当然，这一切都被算到了Vice King的头上。

VICE KING分支

ROUND PEG, SQUARE HOLE

根据你得到的情报，Vice King和警方对目前的形势感到十分焦虑，因此决定在各个地区召开碰头会议，商议应对的策略。而你当然不能让他们的会议顺顺当当地进行了。跟Johnny一起驾车出去，Johnny会负责开车，前往Vice King和警方会面的地点。在每一个会议地点都可以看到用红色方块标示出来的目标人物，每个地点只要杀死一个目标人物就能让他们会议破产。在这个任务中你会得到很多无限弹药的武器，其中包括





火箭筒等等，你需要做的就是向敌人猛轰了。当然，当你开始袭击敌人之后，警方对你的注意程度和Vice King对你的仇视程度都会大幅度上升，因此会有越来越多的敌人对你进行追击，带来不小的麻烦。好在你的火力也颇为强大，用火箭筒把他们击退就行了。其中要注意的一处是在某个敌人的会议地点，有一个敌人也持有火箭筒（真不知道他们怎么能够带着这种东西，在大街上招摇过市），一见到你他就会马上轰上一炮，给你的车子造成很严重的损害。而这个任务的过程中你是没法更换车辆的，所以如果在这里被打到的话，很可能支持不到任务完成。这里最好的方法是先下手为强，提早做好准备，来到指定地点之后抢先轰一发火箭筒过去。除了这里之外，其它的部分应该都没什么太大的难度。

VICE KING分支

FOR KING AND COUNTRY

一件意料之外的事情发生了：在Vice King内部的斗争中，Benjamin King的地位被Warren推翻了。出于对目前形势的考虑，你必须先去把Benjamin King救出来。屏幕上会显示出他的体力槽，他的体力会不断下降，你必须在他的体力降为零之前赶到目的地。时间并不算特别紧迫，除非你的驾驶技术一塌糊涂，否则应该不成问题。来到目的地之后，将Vice King的喽罗们清理掉，在天桥上找到Benjamin King。跟他接应上之后，保护他一起到车里。如果他被击倒的话，你可以在20秒之内靠近他按Y键把他救活过来，因此不用太过担心。进入卡车里面之后，四辆Vice King的车会开始对你进行追击。不要离开卡车，直接从驾驶座上开枪射击敌人的车辆，把他们全部消灭。当你坐在车里的时候敌人是无法直接攻击到你的，而卡车的耐久度也比较高，所以难度不大。接下来，你必须找到Warren的车并且把他干掉。他的车子顶上会有红色箭头标志，可以很容易辨认出来。开车撞击他的车子，或者对他开枪射击，直到把他的车子打到爆炸为止。完成这些任务之后，只要开车回到教堂就行了。路上会有Vice King的人追击你，但是难度不大。

VICE KING分支

THE KING AND I

在这个任务中你将和Benjamin King一起行动。你们安排好了一个计划，把

Vice King的人带到警察设下的埋伏圈中，将他们全部消灭。找一辆车，然后在地图上搜索Vice King的车子，一共可以找到四辆，车顶上有绿色的箭头图标表示。在这里你不能击毁这些车子或者杀死车子里的人，而必须跟他们玩一场捉迷藏的游戏。靠近他们的车子之后向他们先开几枪，引起他们的注意，让他们开始追击你，然后按照地图上的指示，把他们引到有光圈标示的地方，落入警察的包围。然后警察们自然会替你解决掉这些敌人。要注意你自己的车子在地图上有一个红色光圈范围的表示，如果你车速太快、让敌人的车辆远离了红色光圈范围的话，他们就会停止追击你。如果这样的话，你就不得不再开回去吸引他们。所以要控制好车速，保证让他们一直跟着你走。这里要注意的是，在这个任务过程中是允许你更换车辆的。因此如果你的车子受损严重，可以去另外找一辆。把这几辆车子引入包围圈消灭掉之后又会出现新的目标，如法炮制即可。这里还可能出现一个情况，就是你看到敌人的车辆正在追击你，但是你的车周围没有出现红色光圈范围标志，小地图上也没有指示目的地点。这说明敌人的车上可能有人下车了。仔细查看地图你可以看到绿色的方块。把敌人的车带回到绿色方块的位置，稍等一下，让下车的那个敌人重新回到车上。如果这一切都正确完成的话，你就能看到目的地的提示了。其它都没有什么太大的难度。

VICE KING分支

RETURN OF THE KING



开始之后进入旁边的车子，按照地图上的提示来到服装店，让Stefan进入车里。接下来，你要做的就是尽可能以最快的速度在街上绕来绕去，不停地恐吓Stefan。在屏幕上会显示Stefan的“恐惧槽”，当你快速行驶、做出危险动作的时候恐惧槽就会上涨，恐惧槽涨满之后就能完成这一步任务。在这个过程中你会受到警察的追击，因此最重要的是保护你自己的车辆不要被击毁。由于完成这一步之后，你还必须回到离服装店不远的目的地点，因此在你飚车的过程中最好不要把车开得太远。否则当你赶回来的时候，就要多跑一些冤枉路，也增加了你的车子被击毁的可能性。最好开车绕着服装店附近的街道，不停地转圈就行。同时也要注意Stefan的恐惧槽，当他的恐惧槽即将涨满的时候，就把你的车开到离目的地尽量近的地方。这些策略都有助于你顺利完成这个任务。当你最后完成这一步之后，就可以展开下一步的行动了——这里要注意，如果你在之后的步骤中失败，你就必须重复上一个步骤，因此请尽量小心吧。进入公寓楼中，把挡路的敌人一一干掉，并且向楼上进发，一直来到电梯前。经过一段剧情动画之后你会得到下一步任务指示：找到并且杀死Tanya。接下来你会路过一个有环形楼梯的房间。不要上楼，从旁边的小房间里过去，最后找到有蓝色光圈表示的目的地。一段剧情动画之后，这个任务结束了，你终于完成了Vice King的任务分支，

VICE KING分支

STRONGHOLD

Downtown District, Filmore – Filmore Parking Garage

在这个任务中，来到指定的目的地点之后，你会接到指示，必须摧毁所有Vice King的车辆。它们一共有九辆，在地图上以红色的方块表示，车顶上也有红色的箭头表示出来。这些车辆都集中在一个停车场的大楼中，分布在每一层中。除了这些车辆之外，也还有一些零星的敌人对你进行阻击。如果一层一层停下来与他们战斗的话会比较麻烦，最好的方法是不要管路上拦截你的敌人或者车辆，一直把车开到车库的顶楼。然后你可以从车里面出来，一路沿着楼梯杀下去，击倒你所能见到的任何一个敌人。打倒敌人之后记得把他们掉落的武器弹药收集一下，这里有很多的敌人会掉落手雷，这玩意儿用来摧毁敌人的车辆实在是再合适不过了，多带几个在身上吧。继续杀下去，当你摧毁敌人8辆车子之后，你会得到消息说敌人还有最后一辆车子在顶楼。然后回到顶楼，你会看到一小段动画，一个Vice King的人正在进入一辆车，并且马上开走了。此时你要赶快上车追击他，紧紧地跟着他的行进路线。你可以撞击他的车让他停下来，然后等他从车里出来再干掉他，或者你也可以一直射击他的车子，让他的车子爆炸。消灭他之后就能完成这个任务，夺取一块新的地盘了。

Suburb District, Tidal Springs – King's Grocery

很简单的一个任务，冲到指定的目的地点，干掉所有的头顶上标有红色箭头的敌人即可。当然，在出发之前也许你需要做一些准备：准备几把火力比较强大的枪，再带上一些补充体力用的食物，并且使用你的领导技能招募一些同伴。毕竟双拳难敌四手，如果你能多带几个帮手的话，战斗起来的时候也会容易一些。如果你此前已经提升了领导能力的话最多可以招募三个同伴，准备一辆四座以上的车子（例如中型的面包车等）把他们带走吧。

这个任务中的敌人一般都是几个一组的出现，利用你的同伴做掩护，把敌人逐一消灭掉。如果有同伴被击倒，赶快在20秒之内靠近他们按Y键把他救醒，不然你就失去这个同伴，而且在24小时之内无法再次召唤他了。战斗的时候多注意自己的体力，如果受到严重的伤害就找个地方躲起来回复一下。这个任务中并没有对时间作出限制，所以用不着太着急了。

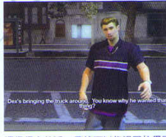
Red Light District, Rebadeaux – Waterfront Rooftop

来到这个Stronghold任务的指定地点之后，踹开门进入室内消灭所有挡路的敌人，然后找到通往二楼的楼梯并且爬上去。到二楼之后穿过一道走廊，然后你可以看到下一道标有标记的门。从这道门过去，进入下一个房间中，这里会有不少敌人的喽罗正“恭候”你的大驾光临。不要贸然冲到房间中央，以防遭到四面夹击。最好躲在门口，找好合适的角度，利用墙角的掩护把屋里的敌人干掉。清理完敌人之后到房间里面，然后从左边的一扇窗户跳出去，你会发现自己跳到了消防通道上。这里还有一些敌人，由于道路狭窄，没有什么藏身之处，所以要稍微小心一些。沿着消防通道一路杀到屋顶，到达有蓝色光圈标记的位置，进入下一步的行动。

就在蓝色光圈标记的位置附近有一个火箭筒，把它捡起来。接下来你必须使用火箭筒消灭Vice King的车辆。它们就在楼下的街道上来回穿梭，一共有五辆。由于车速较快，而火箭筒发射的速度又会比较慢，所以想要准确命中汽车的话，你必须算好一点提前量。当车辆在直线道路上行驶的时候，瞄准车头前面一点的位置开火，就能将它击毁。不用担心弹药会用完，因为在你旁边不远就能捡到更多的火箭弹。一开始你没有掌握好发射技巧的时候可能会错过几个目标，不过也没有关系，因为一会儿它们还会再出现。但如果你错过五次以上的话，任务就会失败了。经过几次练习之后你应该可以准确命中敌人的车辆，把五辆全部消灭之后就完成了这个任务，得到一块新的地盘，以后你可以在这个位置存储游戏进度，每日的收入也增加了。

Projects District, Sunnyvale Gardens – Sunnyvale Loft

这个Stronghold任务与上一个有一些相似。来到指定的目的地之后，从有标记的门进入，穿过一个房间之后沿着楼梯上楼，消灭一路上阻挡你的敌人。多多利用室内的地形，用墙角来掩护自己不要受到攻击。清理完敌人，并且经过另外一道画有标记的门之后，来到蓝色光圈所标示的位置，进入下一步的行动。此时你会又来到防火通道上，在这里搜索一下，不难找到一把狙击步枪。捡起狙击步枪回到室内。你要使用狙击步枪从窗口射杀外面所有有标记的敌人，一共有16个。这里需要注意的一点是，有很多敌人都持有火箭筒，一旦发现自己的同伴被你攻击，他们就会使用火箭筒向你还击。火箭筒威力巨大，如果被他们射中的话你就一命呜呼了。利用火箭筒发射比较慢的弱点，看到他们准备开火的时候就赶快躲到窗户后面，避开爆炸之后再到窗口去，迅速瞄准敌人将其击杀。使用狙击步枪的时候要注意的是瞄准镜倍数的调整，倍数



调得很高的话，虽然可以将视野拉得更近，但是轻微的抖动就会造成很大的偏差，也不利于准确命中目标。由于这里的敌人距离不是很远，所以其实用最低的倍数就足够了。消灭所有的敌人之后就能完成任务并且占领这块地盘了。

Projects District, Shivington – Abandoned Police Station

很简单的一个任务，但是时间方面稍微有些紧迫。来到目的地之后你会得到提示，你的两个同党被Vice King的人抓起来了，他们的体力槽会显示在屏幕上。在你找到他们之前，他们的体力会不断下降，你必须在他们死亡之前把他们救出来。按照地图上的指示，沿路前进，进入室内，注意消灭路上的敌人，同时也要注意自己的速度，不要被敌人缠住太久因而延误了救人的时间。穿过房间从另外一边出去，当你来到楼梯间之后选择向下的道路，一直来到楼下的囚室。在这里你可以找到两个同伴，把周围的敌人击毙并且把两个人救出来之后再回到楼梯间，一路杀上去。这两个同伴可以使用武器帮你的忙，让战斗更加容易一些。别忘了如果你的同伴被打倒的话你可以在20秒之内靠近他按Y键把他救活。在楼上找到Vice King的小头目并且将他杀死之后就可以过关，占领这块地盘。

WESTSIDE ROLLERZ分支
STACKING THE DECK

这算是一个难度不高的任务。West Rollerz这个帮派以飞车抢劫而著名，但这一次反而是由你扮演"飞车党"去找他们的晦气。首先找一辆汽车，最好是速度快一些的。按照地图上的提示路线，找到目标的大卡车。这里注意你要开上高速公路，而高速公路有几个不同方向的出口，上高速公路的时候注意选择好路线，如果走上了逆行线的话，调头的时候会很麻烦。按照提示追上目标大卡车，此时你会接到电话，告诉你要把这辆大卡车抢下来。不过卡车附近还有其他West Rollerz的车辆护送，你必须把它们清理掉。保持好车速，紧追着大卡车，不停地向它开枪射击，直到造成足够的损伤，让大卡车停下来为止。由于卡车的耐久度比较高，而高速公路又比较狭窄，因此要一边射击一边控制好汽车，还是稍微有一点难度的。比较容易的方法是把你的车子开到大卡车前面，稍微拉开一些距离，然后把车停在路中央，自己下车等候。卡车过来之后撞上你的车子会降低速度，此时用火箭筒（如果你有的话）轰两下就能搞定了。接下来司机会从车上跑下来，把他干掉然后自己爬进卡车的驾驶室，将它开到地图上指示的目的地。在回去的路上，你会遭到敌人的追击，不过这并没有什么难度。你可以驾驶卡车撞击他们的车辆，由于双方体积悬殊，你可以很轻松地把他们撞毁。回到目的地之后，将卡车驶入蓝色光圈所标注的位置就能过关了。

WESTSIDE ROLLERZ分支
TURNING ON THE HEAT

West Rollerz的人一向以自己的驾驶技术而自豪，想要打击他们，还有什么办法比在赛车场上击败他们更好呢？在这个任务中，就要与他们进行一场飞



车决战了。这个任务其实与支线任务中的"Race"比较类似。Troy会为你找来一辆车，这辆车的速度相当快，利用它能够对车赛有很大的帮助。坐车按照地图上的提示来到目的地点，然后正式开始进行赛车。参加比赛的车子一共有四辆，每一辆上都装有炸弹！而这个任务的目的其实也并不是取得第一名，而是通过挑衅的方式，让其它的车手失去理智，最后让车上的炸弹爆炸。屏幕上有一个"挑衅值"的槽，只要让这个槽涨满，对手的车辆就会爆炸了。

而要让对手的挑衅槽上涨最好的方法就是紧紧地跟在他后面，小心不要被他甩开。这里可以注意保持车速，占据第二名的位置。只要你紧紧跟住第一名，他的挑衅值就会一直上升，最后爆炸。接下来再等你身后其它的车辆追上来，有时候他们落后的距离比较远，你还得多等一段时间才能看到他们出现，甚至有时候需要倒车回去一点点……总之，只要通过这样的方法把全部对手的车辆都摧毁之后就可以过关了。由于你的车辆比对手在速度上占有不小的优势，因此过关的难度其实并不会太大。如果你在这一关感觉到很吃力的话，那还是去多多磨练一下自己的驾驶技术再来吧！利用直线任务中的Race来提高自己的车技，是一个不错的方法，同时还能顺便积攒声望。此外如果你可以在这个任务所需要经过的路线多转几圈，熟悉一下道路地形，也会对过关有很大的帮助。

WESTSIDE ROLLERZ分支
UNDERCOVER

这个任务开始之后首先找一辆车，按照地图的指示开到Donnie的店去。来到目的地之后，附近会有不少荷枪实弹的敌人把守。你要消灭停车场和通道中的敌人，杀开一条血路从侧面的门进入室内。周围有不少东西可以用做掩护，小心一点就行。接下来你会遇到Donnie以及他的两个保镖。Donnie是头上有绿色箭头标志的那一个，不要杀死他，干掉他的两个保镖即可。（头上有红色箭头指示）

接下来是一段剧情动画，Donnie跑到了外面，进入了Lin的车子里，Lin开车离开了。当然，你知道这是已经安排好的计划。首先你要开车尾随他们。Lin的车子速度并不快，所以随便找辆什么车子追上去就行了，没什么难度。注意不要攻击他们，只要紧紧跟住，不要让你自己落后太多就可以了。一直来到郊区之后，你会得到提示，离开他们。这就更容易了，只要停下来让他们开走就行了。不过这里有一点麻烦的是Lin的车技似乎不怎么样，总是会撞上墙壁或者卡在什么地方……这样的话也许会浪费不少时间，才能让他们离开你足够远的距离。当然，如果你懒得等的话，自己开车往他们的反方向走掉就行了。

WESTSIDE ROLLERZ分支
ESCORT SERVICE

完成上一个任务之后你会接到电话指示，开始进行这个任务。首先确保你身上带有足够的武器弹药，最好有冲锋枪之类的武器。如果你能够招募几个同伴来的话也会对任务有所帮助。

在这个任务中你要保护几辆卡车。找



一辆车按照地图的提示找到第一辆目标卡车，车顶上会有绿色的箭头表示。它正受到West Rollerz的人的攻击，敌人的车辆上有红色的箭头作为标记，你必须摧毁这些有红色箭头的车辆，才能保护卡车的安全。有时候敌人的车辆会停下来，你可以也停下车，用火箭筒之类的重武器将其击毁，这样比一边开车一边射击要容易一些。有时候敌人还会从自己的车中走出来，如果你看到任何人头顶上有红色的箭头，同样要把他干掉。保护完第一辆卡车之后你又会接到指示继续去保护第二辆。重复以上的步骤即可。然后你还需要去保护第三辆卡车，不过当你赶到的时候，这辆卡车已经被West Rollerz的人包围住了。敌人的车子一共有三辆，你可以下车用重型武器向他们射击，把车子摧毁并且将敌人都杀死，就可以过关了。

WESTSIDE ROLLERZ分支
ONE STEP AHEAD

West Rollerz遭到了一些打击之后，需要找到更多的车辆。你得知他们的计划之后当然就要去阻止啦。在这个任务中West Rollerz企图偷走一些车辆，目标车辆会在地图上指示出来，而你的任务就是把这些车破坏掉。最容易的方法是你抢先赶到目标车辆的停放地点。只要你有一辆足够快的车，再加上合格的驾驶技术，你就能够抢在West Rollerz之前找到目标车辆，然后你可以用火箭筒之类的武器把它击毁掉，或者开着它故意去到处乱撞，直到撞毁为止——总之，不能让车子落在West Rollerz的人手里。如果你的行动太慢，让West Rollerz抢先偷到车辆的话，你就不得不进行追击，并且把他们开走的车子击毁。一般除了目标车辆之外还会有另外一辆West Rollerz的车子跟随护送，而且在高速行驶的状态下要摧毁对方的车辆难度也更大一些。如果你被敌人甩开，那么他们就成功地将车子偷走了。你最多可以让他们偷走两辆车子，如果被他们偷走第三辆的话，这个任务就宣告失败了。

WESTSIDE ROLLERZ分支
LIBERATION

在这个任务开始之前，请确保你身上携带了三枚以上的火箭弹。你并不会在这个任务中用到它们，但是接下来的一个任务中这些火箭弹会起到很大的作用。而这两个任务是互相衔接的，中间没有空隙给你去收集武器装备，因此还是现在先做好准备吧。

接下来的任务并不复杂。Lin会联络你，让你去找她。如果你愿意的话，可以先招募好几个同伴，带上他们跟你一起走。按照地图上的指示来到指定地点与Lin会面。但是当你来到目的地之后，你会发现自己落入了一个陷阱之中，大批West Rollerz的人早就埋伏在这里，并且向你发动了攻击。如果你带来了一些同伴的话，在这里可以得到一些火力掩护，使逃脱的难度得以降低一些。地图上会指示你逃生的路线，按照指示来到仓库进入蓝色光圈标示的位置就能够过关了。

WESTSIDE ROLLERZ分支
BURYING EVIDENCE

这个任务紧接上一个。你会从下水道中开始本关。你有两分钟的时间追上Sharp并且把他干掉。赶快向前跑，在左边可以看到一架梯子，沿梯子爬出去，来到停车场。在这里你会找到一辆车，赶快上车，按照地图的指示一直追上去。一开始你会在郊区的土路上行驶，过一阵子之后你会从郊区回到公路上，接下来很快你就可以看到Sharp的车子。

就像前面提到过的那样，如果你已经准备好了火箭筒，会对这个任务有很大帮助。你可以加速一头撞上Sharp的车子把他挤到墙上，然后迅速从自己的车上下来。Sharp想要重新开动车子需要一些时间，趁他还没来得及跑掉的时候，用火箭筒连续轰几下就能收拾掉他了。如果你没准备好火箭筒的话，这里可能会有

最后的真相？粉碎所有妄图只手遮天的强权

些麻烦。你只能追踪Sharp的车子，并且用其它的武器一直向他射击，直到把他的车子打爆为止。但是Sharp的车速较快，而且也挺狡猾，一不留神就会被他甩开。而且时间限制也比较紧迫，因此这里还是建议大家使用火箭筒。如果没有的话，可以读取一个以前的存档，在上一个任务之前做好准备……

WESTSIDE ROLLERZ分支

NO TIME TO MOURN

这又是一个可以随意宣泄火力的任务。这个任务中你和Julius一起行动。找一辆车，带上Julius按照地图指示来到目的地之后会发生一段剧情，至于到底是怎么回事，大家自己去看吧……剧情动画结束之后，你和Julius一起驾车离开。Julius负责驾驶，而你负责开火攻击敌人的车辆。和很多同类任务一样，在这一个任务中你会得到很多弹药无限的枪械，不过实际上你需要的只是火箭筒而已。用火箭筒轰击敌人车辆，将它们全部消灭。唯一需要注意的一点是如果敌人的车辆靠你太近的话，再用火箭筒轰击，爆炸就会波及到你自己的车子。因此如果敌人靠得太近的话，就最好用霰弹枪或者冲锋枪来解决。射击坐在司机位置上的敌人也是一个不错的办法，能够直接解除敌人车辆的威胁，让他们一头栽到路边去。注意你自己车辆的耐久度，它显示在屏幕左上角。这个任务的过程中是不能更换车辆的，因此小心地对付敌人吧。

WESTSIDE ROLLERZ分支

SEMI-CHARMED LIFE

开始这个任务之前，一定要招募好几个同伴。如果你已经提升了自己的领导能力的话，最多可以招募三个。找一辆速度较快的四座车，让你的同伴们都上车。然后按照地图的指示，找到Price所驾驶的卡车。卡车上装载着很多小汽车，你的目标就是破坏掉所有这些小汽车。注意这里你会获得无限弹药的手雷、手枪和冲锋枪，当然，最好用的武器是冲锋枪。在你破坏小汽车的过程中其它West Rollerz的人会驾车对你进行阻截和追击，此时如果你带了足够的同伴的话，就能发挥很大的作用了。在你专心破坏小汽车的同时，你的同伴们会尽职尽责地帮你对付敌人的车辆，如果你的同伴火力足够的话，很少会能有敌人能够接近你。否则如果没有同伴，你既要破坏小汽车又要分心保护自己，难度就比较大了。当你破坏掉所有的小汽车之后，卡车的车厢就会掉落下来，而Price则驾驶着卡车的拖车部分逃之夭夭。赶快追上去，继续对他射击，直到把他的车子打爆为止。只要你带来了足够的帮手，而且驾驶技术达到了一定的水平，相信完成这个任务不是难题。恭喜你，West Rollerz的任务分支也结束了！

3RD STREET SAINTS分支

STUFFING THE BALLOT

想要开启这个任务，你必须先完成其它三个分支所有的任务，包括Stronghold任务在内，占据Stilwater城所有的地盘。你接到了Monroe警长打来的电话，告诉你他抓住了Julius，而如果你想让Julius活命的话，就必须干掉Winslow。

本任务有3分45秒的时间限制，而时间是从你接电话的时候开始计算的。所以最好先准备好一辆速度较快的车，接电话后迅速按照地图的指示找到Winslow所在的车。他的车周围有很多警车保护，最好不要杀死任何警察，否则会让警方对你的注意程度迅速上升，给后面的任务造成麻烦。专心攻击Winslow所在的车，等它停下来之后马上爬上去，尽量甩开警察把车开到铁轨上，然后离开汽车。过一会儿火车就会撞过来，Winslow一命呜呼了。

3RD STREET SAINTS分支

HAIL TO THE CHIEF

Monroe再次打来了电话，但是这一次你和Dex、Johnny等人决定不再听他的指使，而要将他干掉。首先你要准备一辆耐久度较高或者速度够快的车子。然后，你还要准备好一支火箭筒和足够多的弹药。带上Johnny，按照地图上的指示来到目标地点。你和Johnny会分别埋伏在两边等待机会干掉Monroe。现在的问题是，你不知道他在哪一辆车里面，所以把所有的警车都轰掉吧！Johnny也会使用火箭筒攻击，你们应该能有足够的火力来应付。把所有的警车消灭掉之后，赶快跑进你已经准备好的车子。此时警察对你的注意程度很高，你会遇到很多警察的追击，迅速开到Forgive and Forget，结束这一切。最后，你就可以看到游戏真正的结局了！

WESTSIDE ROLLERZ分支

STRONGHOLD

Downtown District, Filmore – Filmore Parking Garage

在这个任务中，来到指定的目的地点之后，你会接到指示，必须摧毁所有Vice King的车辆。它们一共有九辆，在地图上以红色的方块表示，车顶上也有红色的箭头表示出来。这些车辆都集中在一个停车场的大楼中，分布在每一层中。除了这些车辆之外，也还有一些零星的敌人对你进行阻击。如果一层一层停下来与他们战斗的话会比较麻烦，最好的方法是不要管路上拦截你的敌人或者车辆，一直把车开到车库的顶楼。然后你可以从车里面出来，一路沿着楼梯杀下去，击倒你所能见到的任何一个敌人。打倒敌人之后记得把他们掉落的武器弹药收集一下，这里有很多的敌人会掉落手雷，这玩意儿用来摧毁敌人的车辆实在是再合适不过了，多带几个在身上吧。继续杀下去，当你摧毁敌人8辆车子之后，你会得到消息说敌人还有最后一辆车子在顶楼。然后回到顶楼，你会看到一小段动画，一个Vice King的人正在进入一辆车，并且马上开走了。此时你要赶快上车追击他，紧紧地跟着他的行进路线。你可以撞击他的车让他停下来，然后等他从车里出来再干掉他，或者你也可以一直射击他的车子，让他的车子爆炸。消灭他之后就能完成这个任务，夺取一块新的地盘了。

Suburb District, Tidal Springs – King's Grocery

很简单的一个任务，冲到指定的目的地点，干掉所有的头顶上标有红色箭头的敌人即可。当然，在出发之前也许你需要做一些准备：准备几把火力比较强大的枪，再带上一些补充体力用的食物，并且使用你的领导技能招募一些同伴。毕竟双拳难敌四手，如果你能多带几个帮手的话，战斗起来的时候也会容易一些。如果你此前已经提升了领导能力的话最多可以招募三个同伴，准备一辆四座以上的车子（例如中型的面包车等）把他们带走吧。

这个任务中的敌人一般都是几个一组的出现，利用你的同伴做掩护，把敌人逐一消灭掉。如果有同伴被击倒，赶快在20秒之内靠近他们按Y键把他救醒，不然你就失去这个同伴，而且在24小时之内无法再次召唤他了。战斗的时候多注意自己的体力，如果受到严重的伤害就找个地方躲起来回复一下。这个任务中并没有对时间作出限制，所以用不着太着急了。

Red Light District, Rebadeaux – Waterfront Rooftop

来到这个Stronghold任务的指定地点之后，踹开门进入室内消灭所有挡路的敌人，然后找到通往二楼的楼梯并且爬上去。到二楼之后穿过一道走廊，然后你可以看到下一道标有标记的门。从这道门过去，进入下一个房间中，这里会有不少敌人的喽罗正"恭候"你的大驾光临。不要贸然冲到房间中央，以防遭到四面夹击。最好躲在门口，找好合适的角度，利用墙角的掩护把屋里的敌人干掉。清理完敌人之后到房间里面，然后从左边的一扇窗户跳出去，你会发现自己跳到了消防通道上。这里还有一些敌人，由于道路狭窄，没有什么藏身之处，所以要稍微小心一些。沿着消防通道一路杀到屋顶，到达有蓝色光圈标记的位置，进入下一步的行动。

就在蓝色光圈标记的位置附近有一个火箭筒，把它捡起来。接下来你必须使用火箭筒消灭Vice King的车辆。它们就在楼下的街道上来回穿梭，一共有五辆。由于车速较快，而火箭筒发射的速度又会比较慢，所以想要准确命中汽车的话，你必须算好一点提前量。当车辆在直线道路上行驶的时候，瞄准车头前面一点的位置开火，就能将它击毁。不用担心弹药会用完，因为在你旁边不远就能捡到更多的火箭弹。一开始你没有掌握好发射技巧的时候可能会错过几个目标，不过也没有关系，因为一会儿它们还会再出现。但如果你错过五次以上的话，任务就会失败了。经过几次练习之后你应该可以准确命中敌人的车辆，把五辆全部消灭之后就完成了这个任务，得到一块新的地盘，以后你可以在这个位置存储游戏进度，每日的收入也增加了。

Projects District, Sunnyvale Gardens – Sunnyvale Loft

这个Stronghold任务与上一个有一些相似。来到指定的目的地之后，从有标记的门进入，穿过一个房间之后沿着楼梯上楼，消灭一路上阻挡你的敌人。多多利用室内的地形，用墙角来掩护自己不要受到攻击。清理完敌人，并且经过另外一道画有标记的门之后，来到蓝色光圈所标示的位置，进入下一步的行动。此时你会又来到防火通道上，在这里搜索一下，不难找到一把狙击步枪。捡起狙击步枪回到室内。你要使用狙击枪从窗口射杀外面所有有标记的敌人，一共有16个。这里需要注意的一点是，有很多敌人都持有火箭筒，一旦发现自己的同伴被你攻击，他们就会使用火箭筒向你还击。利用火箭筒发射比较慢的弱点，看到他们准备开火的时候就赶快躲到窗户后面。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

这个秋天看来不忧郁不成了，凉宫春日当前任你如何抵御也要拜倒脚下，两款腕表绝对华丽必收。另两款柯南周边也颇具特色，有趣实用且侦探味十足，不过记得不要乱用啊！蔷薇少女和FATE的人气角色作为钥匙环也相当可爱，适合与朋友一起分享。而红色的高达、圣魔钱包则够酷够张扬，禁不住要拿出来炫耀！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

最个性的时计！对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。

¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

保密必备道具！双笔头，一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）

新款上市

¥25 编号:7276

圣魔之血钱包

品质、尺寸和款式与吉翁钱包相同，仿皮质地，做工细致手感柔软。正面为圣魔之血代表性标志，两侧为十字架图案，华丽的血般鲜红色与主题呼应贴切。

¥25 编号:7265

高达吉翁公国钱包

正红色三折钱包，绘有醒目的吉翁公国军标志，黑白红三色的搭配格外作眼，打开尺寸约为25CM*10.5CM，怀着热血吉翁的骄傲，怎可不配备一个！？



¥25 编号:7232

蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、稚莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。

¥19 编号:7243

Fate/stay night钥匙环五件套

精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽。



¥36 编号:7221

凉宫春日的忧郁腕表B款

黑色表带，超大的表盘和表带图案与A款相同，表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼脸形象更加搞笑可爱，让你忍不住一天多看几次时间。

¥36 编号:7210

凉宫春日的忧郁腕表A款

红色宽表带，绘有白黑两色的凉宫春日LOGO、名字和SOS团长字样。表盘图案也为红色系，活力十足的凉宫春日摆出POSE，告诉你目前的准确时刻。



¥36 编号:7131

名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表"黄金的时刻"，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。

¥26 编号:7209

凉宫春日的忧郁精致钱包

●凉宫春日团长钱包！黑色柔软质地，两面分别印有作品logo和Q版团长图案，三折打开后尺寸为24*11CM，有拉锁内袋。



¥25 编号:7175

哆啦A梦毛绒玩偶

●看了就想抱一把的超卡哇伊哆啦A梦毛绒玩偶！高约19cm左右，铃铛、口袋和尾巴所有细节均真实还原。



¥29 编号:7197

哆啦A梦回力车巴士车

●真实还原的迷你原巴士车，同样也是回力设计，长长的车厢、凸起的巴士顶棚、车上的哆啦A梦图案都令人觉得亲切万分，同样附带小哆啦A梦玩偶一个。



¥29 编号:7186

哆啦A梦回力车救护车

●车身上印有哆啦A梦图案的白色小救护车，回力传动可实际奔驰！不仅车灯、车内座椅等一应俱全，车门还可以滑动打开，附带小玩偶一个。



王国之心华丽王冠手链

¥18 编号:7153

●以人气经典游戏《王国之心》中的"王冠"标志为主题的手链，长短可根据佩戴者情况自己调节，戴起来触感光滑银光炫耀，游戏迷超值选择。

七龙珠Q版人物水晶座珠七代十件组

¥29 编号:7142

●时间设定重回大战黑绸军年代，乌山名原作早期风格跃然而出，乘坐筋斗云的小悟空、拽拽的短笛大魔王、野蛮的布尔玛、头戴小裤裤的小八戒。

Fate超酷造型腰链

¥19 编号:7164

●《Fate/stay night》又一另类周边，骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端可以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！



最终幻想12项链三件套

¥36 编号:7041

●以审判长、阿尔卡迪亚帝国、达尔马斯卡王国的标志为主题的项链，完全真实再现游戏中的设定。感受置身游戏中那个空贼翱翔的幻想世界吧。



Fate命运守护夜怀时计

¥49 编号:7029

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee. art thou my Master?"表盘是精致的赛芭图案。附带特制表袋。



死神魂玩偶A款

¥25 编号:2934

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风劲歌热舞，一脸认真的表情生动有趣。



死神魂玩偶B款

¥25 编号:2945

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。

EVA主题酷黑钱包

●仿皮质地，手感舒适制作精细，打开尺寸约22.5*9.5CM。钱夹的正面和内侧均有福音战士的标志，另附带EVA身份卡一张。



¥29 编号:2811



柯南侦探帽

¥25 编号:7120

●《侦探们的镇魂歌》主题帽，前面印有烫金柯南图案并镶有金属标志牌。



LOVELESS猫猫变身套装

¥29 编号:7096

●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫，如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴。耳朵用发夹，尾巴用别针固定，白色版猫娘诱惑！用来cos小叽、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点！



羽翼莫可拿玩偶B款

¥19 编号:2989

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。





羽翼莫可拿玩偶A款

¥19 编号:2990

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。



圣魔之血项链

¥25 编号:2574

●以华美颓废绚烂而著称的《圣魔之血》如今已经是无人不知。其中银发神父亚伯纳特罗德所戴的项链目前也终于现实化了，制作精细还原度绝佳。



高达SEED换装玩偶三件组

¥89 编号:2956

●全套包括基拉、露娜玛丽亚和斯黛拉。高约10CM，每款都有便服版、军服版2套造型，且头部、上下身、配件等关节均可插拔。



最终幻想12男主角原比例项链

¥28 编号:2697

●《最终幻想12》中的男主角瓦恩在游戏中所佩戴的饰品，挂坠长约8厘米宽6厘米左右，按游戏设定1:1原大真实再现，完全再现游戏时的风采！

Fate精致皮夹+限量收藏卡

¥29 编号:7018

●手感柔软外形高档的黑色皮夹，正面压有Fate的标志logo，竖款设计，打开尺寸为18CM*11CM，另附带一张圣杯战争序列号珍藏卡片。







Fate酷黑帽子

¥29 编号:2923

●赛芭的威风飒气，绝对是Fate受到欢迎的原因。帽子做工透气性好，前方的LOGO绣花更是一针一线充分体现原作韵味。



EVA时尚领带

¥15 编号:2967

●设计简洁前卫，黑色领带上写着那句著名的台词『あなた谁？』将EVA特有的酷味彻底彰显，男女同样适合佩戴。



王国之心 钥匙刃项链

¥25 编号:7074

●钥匙刃化身项链，磨沙银质地闪耀华丽光泽，钥匙刃挂坠全长7.5cm左右，男女皆可佩戴。





EVA超酷多用包

¥39 编号:2406

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

新作游戏发售表

当玩家们拿到这期杂志的时候，东京电玩展多半已经落下帷幕了吧？任天堂为逆袭的Wii早早开了新闻发布会，公布了许多主机新特性，同时公布具体发售日为12月2日，价格25000日元。同时最令人期待的是其价格适中、种类繁多的软件阵容。在今年年内一共有14家软件公司的累计27款作品发售，应该说是具有相当规模的软件阵容。 □责编/龙马

PS2

9月28日			
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
苹果核战记	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	Ninesfox
九龙妖魔学园纪 再临	九龙妖魔学园纪 リチャ－ジ	AVG	ATLUS
三国志11	三国志11	SLG	KOEI
世嘉世纪2500合集	セガエイジス2500 テトリスコレクション	ETC	SEGA
风雨来记	风雨来记	AVG	FOG
10月05日			
龙珠Z爆发!NEO	ドラゴンボ－ルZ スパ－キング ネオ	ACT	NBGI
10月06日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
10月12日			
车手 平行线	ドライバ－ パラレルラインズ	RAC	AQI
死神–剑刃战士–	BLEACH－ブレイド－バトラ－ズ－	ACT	SCEI
10月19日			
Gift –prism–	Gift –prism–	ACT	Sweets
10月26日			
转生学园 月光录	转生学园 月光录	AVG	ASMIK–ACE
美人鱼–棱镜	マ－メイド－プリズム	SLG	D3P
乔乔奇妙冒险 幽灵血统	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	ACT	NBGI
雨格子之馆	雨格子の馆	AVG	日本一
水的旋律2–绯之记忆–	水の旋律2～绯の记忆～	AVG	KID
2006年秋			
天使之翼	キャプテン翼	SPG	NBGI
西蒙 异蔷薇战争 封印的RIMAJOHN	シム－ン 异蔷薇战争 封印のリ－マ－ジョン	SLG	MMV–I
火影忍者–鸣人–木叶之魂!!	NARUTO–ナルト–木ノ叶スピリッツ!!	ACT	NBGI
Princess & Princess 公主们的危险放学时	プリンセス–プリンセス 姫たちのアブナい放课后	AVG	MMV–I
2006年冬			
假面超人兜	假面ライダ－カブト	ACT	NBGI
不公正抽签	くじびき アンバランス	SLG	MMV–I
光明力量EXA	シャイニング–フォ－ス イクサ	A–RPG	SEGA
零之使魔	ゼロの使い魔	SLG	MMV–I
速读达人	速读マスタ－	ETC	MAGNOLIA
宿命传说	テイルズ オブ デスティニ－	RPG	NBGI
Happiness	はぴねす	SLG	MMV–I
桃太郎电铁16 北海道大寒波之卷	桃太郎电铁16 北海道大寒波の卷	TAB	HUDSON
荒野兵器V 先驱	ワイルドア－ムズ ザ フイフスヴァンガ－ド	RPG	SCEI
预 定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク–ザニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ–ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD–クラナド－	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ－ド	SLG	SystemSoftAlpha
K–1 WORLD GP 2005	K–1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园 大海与夏天的回忆–	パチパラ12 大海と夏の思い出–	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ ファイタ–ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ–ツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上!	儿雷也 参上!	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城 – 七夜月幻想曲	式神の城 – 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvellous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	ア–マ–ド・コア 4	ACT	FROM
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ–ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ–シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ–ドスト–ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ–フオ–ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ–マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル－イナ—シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ－	FTG	NAMCO

Wii

12月2日			
超级猴子球	ス–パ–モンキ–ボ–ル	ACT	SEGA
Wii Sports	Wii Sports	SPG	任天堂
瓦利奥制造 舒缓运动	おどるメイド インワリオ	ETC	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A–RPG	任天堂
第一次亲密接触Wii	はじめてのWii	ETC	任天堂
超执刀蛇杖NEO	超执刀カドゥケウスNEO	ACT	ATLUS
街创造 多米诺骨牌	街クルドミノ	ETC	Success
SD高达革命	SDガンダムREVOLUTION	SLG	NBGI
节日的达人	缘日の达人	ETC	NBGI
宠物蛋的 闪闪发光大总统	たまごっちの ピカピカだいと－りょ－!	ETC	NBGI
赤钢	レッドスティ－ル	ACT	UBI
摇动高尔夫 常青木	スイングゴルフ パンヤ	SPG	TECMO
飞翔大陆	Wing Island	SLG	HUDSON
2006年预定			
口袋妖怪战斗革命	ポケモンバトルレボリュ－ション	RPG	任天堂
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	ACT	bandainamco
Necro–Nesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザ–ズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预 定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザ–ド 新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv–i
火影忍者NARUTO	NARUTO–ナルト－	ACT	TAKARATOMY

XBOX

9月25日			
NBA 2K7	NBA 2K7	SPG	2K Sports
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预 定			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
9月28日			
全速赛车	Full Auto	RAC	SEGA
妖精计划	プロジェクト シルフィ－ド	STG	SQUARE ENIX
10月5日			
天诛 千乱	天诛 千乱	ACT	From Software
10月26日			
X-MEN公式游戏	X-MEN The Official Game	ACT	UBI
2006年秋			
地球防御军X	地球防御军X	ACT	D3P
2006年冬			
失落的奥德赛	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウエ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ド コア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	ス－パ－ロボット対战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan
光环3	Halo3	FPS	Microsoft

NGC

中文名	原名	类型	厂商
10月31日			
极品飞车：生死卡本谷	Need for Speed: Carbon	RAC	EA
11月7日			
美国职棒2007	Backyard Baseball 2007	SPG	ATARI
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキ-コングレ-シング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシ-ルド21	AVG	任天堂
超级纸片马里奥	ス-パ-ペ-パ-マリオ	ACT	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキ－コング たるジェットレ－ス	ACT	任天堂

GBA

中文名	原名	类型	厂商
预 定			
超级方块霸王IIX	ス-パ-パズルファイタ-IIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリ-ズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探偵团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ-スボ-ル	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボ-ルGT トランスフォ-メ-ション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂
大金刚城市	ドンキ－コングカントリ－2	ACT	任天堂

PSP

中文名	原名	类型	厂商
9月28日			
英雄传说 空之轨迹	英雄传说 空の轨迹FC	RPG	FALCOM
雀-三国无双	雀-三国无双	TAB	KOEI
我是航空管理员	ぼくは航空管制官	SLG	EA
空港英雄 那霸	エアポ－トヒ－ロ－那霸		
地牢制造者编年史	クロニクル オブ ダンジョンメ－カ－	RPG	TAITO
10月5日			
高达 大混战	ガンダム バトルロワイヤル	ACT	NBGI
10月12日			
能量宝石 便携版	パワ－スト－ン ポ－タブル	ACT	CAPCOM
美少女梦工厂4 便携版	プリンセスメ－カ－4 ポ－タブル	SLG	Generation-X
10月19日			
天地之门2-武双传-	天地の门2～武双传～	RPG	SCEI
10月26日			
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
皇牌空战X	エ－スコンバットX スカイズ-オブ-デセプション	SLG	NBGI
虚伪之空			
11月16日			
恶代官漫游记	恶代官漫游记	SLG	GAE
2006年冬			
圣女贞德	Jeanne d'Arc	S-RPG	SCE
世界传说	テイルズ オブ ザ ワ－ルド	RPG	NBGI
光明神话	レディアント マイソロジ－		
合金装备索利德	メタルギア ソリッド	ACT	KONAMI
掌上行动	ポ－タブル オプス		
2007年春			
宿命传说2	テイルズ オブ デスティニ－2	RPG	NBGI
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ—リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォ—ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ—ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポ-タブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO－ナルティメイトポ－タブル	ACT	BANDAI
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
英雄传说5	英雄传说V	RPG	NBGI

NDS

中文名	原名	类型	厂商
9月28日			
头脑锻炼。DS汉字之章	いい头を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS计算之章	いい头を丸くする。DS計算の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS常识、疑难之章	いい头を丸くする。DS常识、难问の章	ETC	IEK
口袋妖怪 钻石	ポケットモンスタ－ダイヤモンド	RPG	任天堂
口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスタ－パ－ル	RPG	任天堂
失眠之夜与方块之日…。	眠れない夜とパズルの日には…。	PUZ	JALECO
回忆之光	REMINDELIGHT	RPG	TAITO
财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	ETC	Rocketcompany
10月5日			
DS电击文库 ANISON	DS电击文库 アニソン	ETC	MEDIAWORK
可爱小狗DS	かわいい仔犬DS	SLG	MTO
咕噜咕噜变色龙DS	くるくるカメレオンDS	ETC	STAR FISH
10月6日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
10月19日			
激斗！自制机器人	激斗！ カスタムロボ	A-RPG	任天堂
10月26日			
淘金者	ロ－ドランナ－	PUZ	HUDSON
暴风传说	テイルズ オブ ザ テンペスト	RPG	NBGI
预 定			
伊苏 战略版	イ－ス ストラテジ	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM
勇者斗恶龙怪兽篇J	ドラゴンクエスト モンスタ-ズジョ-カ-	RPG	SQUARE ENIX

PRESENT

动漫游戏周边 期期好礼不断

精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》 填写回函卡就会赢得好运

最速时间购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 11月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

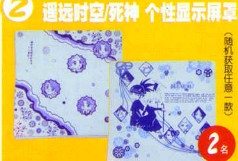
① 最终幻想Ⅶ少年归来PLAY ARTS可动人形 克劳德



1名

② 遥远时空/死神 个性显示屏罩

（随机获取任意一款）



2名

③ FATE/最终幻想7少年归来太阳能炫闪多用挂饰

（随机获取任意一款）



5名

④ 网球王子青春学园护照



10名

⑤ 多用精致磁夹

（随机获取任意一款）




6名

⑥ 圣斗士星矢多用卡片收纳袋

（随机获取任意一款）

20名

⑦ 海贼王精致挂扣



（随机获取任意一款）



10名

⑧ 名侦探柯南纪念笔袋



6名

189期中奖名单

1等奖： 广东省/林格斯、北京市/刘白文

2等奖： 山东省/刘婷、吉林省/李蒙、安徽省/田奇、江苏省/孙翰、河北省/王雨、广东省/伍海宁、上海市/陈梦影、江苏省/李川、广西/方培俊、广东省/朱晓薪

3等奖： 山东省/江家傲、广东省/李嘉乐、浙江省/张寅、广西/龙敏博、山东省/姜震、湖北省/刘可宏、山东省/王丰

4等奖： 北京市/刘凯、广东省/吴广、重庆市/林玖骜、湖南省/钟松林、广东省/刘高颖、北京市/黄亮、贵州省/刘云华、新疆/邓钢、安徽/张启良、江西/乐源

5等奖： 重庆市/张宇、山东省/邵荣、四川省/陈霜、重庆市/肖可、黑龙江/王子研、上海市/于雷、上海市/赵冰、北京市/张路、北京市/闫洁、河北省/王鹏

6等奖： 北京市/张凯、辽宁省/常源、浙江省/范源颢、福建省/林耀、天津市/康涛、河北省/赵剑、湖北省/裴东成、广西/朱曼虹、北京市/孙朝、北京市/郭鹤宇、黑龙江/王志、天津市/杨雨生、北京市/曹天龙、北京市/管杰、北京交/葛正义、四川省/雷蕾

7等奖： 福建省/陈泽青、山东省/丁啸林、江苏省/王琪、上海市/陈浩亮、甘肃省/寇云、安徽省/孙乔

中国电玩榜中奖名单

FATE赛芭/士郎人偶： 河北省/高翔

最游记超酷子弹项链： 天津市/胡俊铨、上海市/张辰、黑龙江/韩亮、北京市/杨伟、广东省/苏志坚、江苏省/于振兴

网球王子青春学园护照： 上海市/张泽毅、广西/欧文龙、辽宁省/郭翔宇、四川省/姚嘉成、浙江省/梁晨泽、北京市/张丽丽、北京市/胡泊、广东省/文乐

SO COOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 OCT
10
定价:20元
推广价:15元

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
徐若瑄 VIVIAN

SoCool
本月特大选题
潮流品牌秋冬精品刊内别册
Levi's、Texwood、G-STAR、JASONWOOD、AVIA、adidas、DADA、Karl Kani、triple five、tough、anyhow、Provider.etc
最新季当红商品目不暇接大聚集

周年庆典带您把控疯狂男孩风「颓废」「乡村」「摇滚」「军装」四大风格

CRAZY BOY

时尚野男孩

Part1_WILD POWER 颠覆华丽风，抢搭本季绝对抢眼的狂热装扮
Part2 7 DAY LIFE 四大风格之店员一周穿，时尚示范野男孩风

HAPPY COO1YEAR
向搜酷周岁问好 京沪街牌潮店庆贺登场
店家潮流详情＋各店精品提前偷窥

全国上市热买中!!



NINTENDO DS
口袋妖怪 钻石珍珠
最速完全攻略本
十月中旬
火速上市
ポケットモンスター Pokémon ダイヤモンド
ポケットモンスター Pokémon パール
致胜法宝完全收录
剧情流程攻略
操作彻底指导/新增系统详解/
完全战术研究
攻关释疑解答/新作百题问答/
一手精灵资料
对战策略分析/完整剧情小说/
特别附送
神兽特别大海报
口袋迷精选音乐碟
超值定价
14.8元
口袋迷精
选音乐集
火热邮购中
邮购请注明“口袋攻略” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177
64472180 邮资免取
神兽特别
大海报
赠